

Nr. 1/96 - 2. årgang
(Blad nr. 12) Januar 1996
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin



Worms

- Nyt topspil fra Team 17

Farvel 1995

- Goddag 1996

Film-leksika

- Amigaen kan også være med

T&T

Media



5 709610 080802

AMIGA MAGIC



Pakken indeholder:

Amiga 1200
Digita Wordworth v4SE
Digita Print Manager v1.2SE
Digita Datasore v1.1
Digita Organiser v1.1
Photogenics v1.2SE
Personal Paint v6.4
TurboCalc v3.5
Pinball Mania
Whizz

Pris uden monitor 3495,-

A1200 m/170HD uden monitor 4495,-

Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz	2098,-
BLIZZARD 1230 IV 50MHz	1995,-
CYBERSTORM 060 50MHz	8998,-
GVP A1230 40 MHz 1MB RAM	2595,-
M-TEC 68020 OMB-RAM A500	1298,-
SUPRATURBO 28 A2000	1195,-

Blade



AMIGA BLADET	29.75
PRIVAT COMPUTER	43.75
CU AMIGA	95,-
DATABLADET NORSK	47.50
ONE AMIGA	95,-
AMIGA CD32 GAMER	99.75
AMIGA FORMAT	95,-
AMIGA GAMES	29,-
AMIGA MAGAZIN	45,-
AMIGA SHOPPER	95,-
AMIGA USER	89.50
AMIGA WORLD	47.50

Diskette drev

INTERNT TIL A500/A500+	695,-
EKSTERNT ALFA DATA	698,-
EKSTERNT HD DREV	1198,-

Grafik & Animation

ALLADIN 4D v3.0	3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5	2198,-
BRILLIANCE	498,-
DELUXE PAINT V KICK 2.x-3.x	999,-
IMAGINE 3.0 PAL	4998,-
PHOTOGENICS. A1200/4000	698,-
PICCOLLO SD64 2MB 24BIT	3298,-
PICASSO II 2MB 24BIT	3398,-
CYPERVISION 24BIT	3298,-
RETINA BLT Z3 4MB 24BIT	4498,-

Harddisk kontroller

ALFAPOWER A500/A500+	1398,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS	898,-
FASTLANE Z3. SCSI-2 KONTR.	3295,-
GVP A4008-HC8+0/0	1698,-
OKTAGON 2008 SCSI-2	1698,-

OVERDRIVE PCMCIA A1200 998,-

Harddisk løsninger

SQUIRREL SCSI A600/1200	698,-
A500/A500+ ALFAPOWER	RING!
A1200 OVERDRIVE PCMCIA	RING!
A1200 DATAFLYER XDS	RING!

Hjælpe programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK	198,-
AMI BACK 2.0	598,-
AMI BACK TOOLS	689,-
AMIGA TIPS "NEHED"	199,-
AMIGA LOTTO Med 36 Tal	179,-



AMIGA VIKING LOTTO	179,-
CYGNUS ED PRO v3.5	898,-
EDGE - TEKST EDITOR	598,-
OPUS DIRECTORY v 5.1x	598,-



AMI-FILESAFE USER v2.2	298,-
AMI-FILESAFE PRO v2.2	598,-
AMIGA OS 3.1 FRA	998,-
VIDEO BACKUP v3.0 FRA	698,-

Joystick

ARCADE - JOYSTICK	249,-
COMPETITION PRO BLACK	198,-
COMPETITION PRO CLEAR	198,-
SUPER 3 - WICO JOYSTICK	345,-
SURESHOT STAND. JOYSTIK	199,-
TERMINATOR HÅNDGR. JOYSTICK	99,-

Gode tilbud

VORTEX HIGHFLYER 3998,-

Består af:

VORTEX GOLDEN GATE
en 486SX2 50MHz
PC emulator med 2.5MB Ram
og PC HD kontroller
DATAFLYERS HIGHFLYER kabinet
til Amiga 4000. Dette giver din Amiga
2 video porte, 5 Zorro III slotte,
4 PC slotte, 2 strømforsyninger samt
ekstre plads til interne harddiske. De 4
PC slotte og de 5 Zorro slotte sidder nu
fysisk væk fra hinanden. Dermed opta-
ger en PC slot ikke længere en Zorro
slot og omvendt.
EKSTERN DISKDREV ALFADATA 598,-
BRICKETTE CDTV JOY ADAPT. 448,-
TRACKBALL ALFADATA 598,-
AMIGA 2000 KEYBOARD 598,-
AMIGA 4000 KEYBOARD 598,-
SX-1 BOX TIL CD32 2298,-
(Laver en CD32 om til en "A1200")

A1200SCSI+ INTERFACE	798,-
A4000SCSI+ INTERFACE	898,-
(Kræver ingen Zorro slot)	
DATAFLYER XDS HD BOKS	798,-
(Ekstern IDE-AT boks til A6/1200)	
MULTI FACE CARD III A2/3/4000	898,-
(1 parallel samt 2 seriell porte)	
OKTAGON 2008 SCSI-2 KONTR.	1498,-
(A2/3/4000 incl. GigaMem)	
OKTAGON 2008 IDE-AT KONTR.	898,-
(A2/3/4000)	

Mus & Trackball

COMMODORE AMIGA MUS	129,-
MEGAMOUSE NU MED 3 TASTER	349,-
OPTISK PEN (MUS)	495,-
TRACKBALL	695,-

Musik

AURA 12BIT SAMPLER A6/1200	898,-
CLARITY 16BIT SAMPLER	1298,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MEGALOSOUND	399,-
MEGAMIX MASTER	598,-
MIDI INTERFACE	498,-
SONIX	859,-
TOCCATA 16BIT	2998,-

Programmerings sprog

CANDO v.2.5	1398,-
DEVPAC 3 AMIGA ASSEMBLER	749,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA	898,-
HiSoft BASIC 2	749,-

RAM

1MB RAM A500 PLUS ALFA	298,-
1MB RAM A600 MED UR	595,-
2MB ALFARAM A500	1698,-
2MB EXTRA ALFARAM	1000,-
512KB RAM A500/500+	290,-
DATAFLYER RAM OMB RAM	1098,-
2MB RAMKORT A2000	1898,-

Scanner

ALFACOLOR FARVER	2998,-
ALFASCAN800 GRÅTØNER	1498,-
EPSON GT8000 SCANNER	8295,-

Digitizer

V-LAB MOTION	10698,-
V-LAB Y/C VIDEO DIGITIZER	3698,-
VIDI-AMIGA 12 F-DIGITIZER	998,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME	2498,-
VIDI-AMIGA 12 SND & VISION	1098,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME	3498,-

Tekstbehandling & DTP

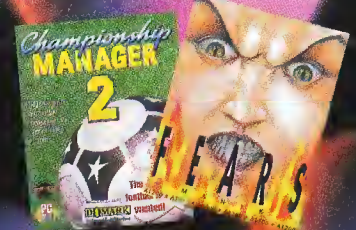
FINAL COPY II	798,-
FINAL WRITER 3	1098,-
INTERWORD v.2.0	298,-
PAGESTREAM v3.0H	2498,-
PEN PAL	539,-
PRO WRITE V3.3	748,-
ARLADNE A2/3/4000 ETHER	2698,-

Tilbehør

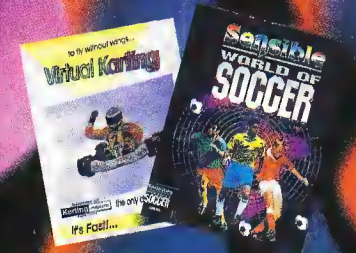
AUTO MOUSE/ JOYSTIK	198,-
COMMUNICATOR III LIGHT CD32	579,-
EMPLANT KORT "BASIC"	2598,-
STØVLÅG A600/A1200 BLØDT	49,-
SPEEDUP CD+HD	795,-
CANON BJC-200ex PRINTER	1899,-
CANON BJC-4000 PRINTER	2795,-
LOLA L1500 GENLOCK	1998,-

Amiga Spil

ALADDIN. A1200	259,-
ALBERT 2 SPIL FOR 8ÅR+	179,-
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	249,-



ALL TERRAIN RACER	299,-
COLOVIZATION	299,-
HIGH SEAS TRADER. A1200	299,-
DREAMWEB. A1200	299,-
GIG M A1200	299,-
SENSIBLE GOLF	249,-
PLAYER MANAGER II	199,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249,-
SETTLERS	299,-



SUPER STREET FIGHTER II	329,-
THE CLUE. A1200	299,-
TOWER OF SOULS	299,-
UFO	299,-

CD PD Collections

AMINET 7	149,-
AMINET 8	149,-
AMOS PD CD	189,-
CDPD IV	298,-
17 BIT PHASE FOUR	298,-
MULTIMEDIA TOOLKIT	189,-
NETWORK CD 2	149,-

CD32 Spil

ALIEN BREED TOWER ASSAULT	299,-
ALL TERRAIN RACING	249,-
BANSHEE	279,-
CANNON FODDER	299,-
DRAGON STONE	299,-
EMERALD MINES	199,-
JAMBALAY	359,-
JETSTRIKE	299,-
JOHN BARNES FOOTBALL	149,-
JUNGLE STRIKE	299,-
MYTH	149,-
PREY	298,-
SHADOW FIGHTER	299,-
SIMON THE SORCEROR	399,-
SKELETON KREW	299,-
SUPERFROG	199,-

498,-

1998,-



THE POWER IS HERE!

Computer
BUSINESS CENTER

2495,-

Så er fremtiden landet!

Sony's nye CD-ROM baserede, 32bit next generation spillemaskine er kommet. De special-

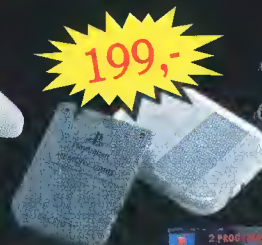
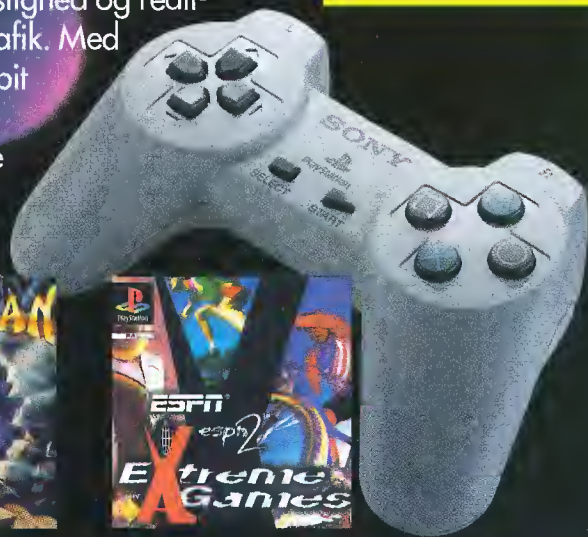
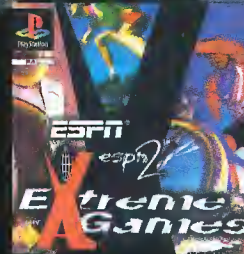
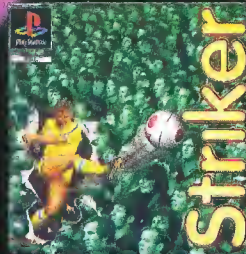
designende mikroprocessorer og banebrydende konstruktion giver PlayStation en hidtil uset hastighed og real-

istisk grafik. Med

indbygget 32bit RISC-processorer er PlayStation i stand til at give de hurtigste PC'ere baghjul.

Orbit Club

Nu har du chancen for at komme med i vores nye Sony PlayStation club. Sæt blot et kryds på kuponen, og send den i til os. Et helt års medlemskab koster kun **kr 98,-**



Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

Åbningstider:

Man-Tors 9.00-17.30
Fredag 9.00-19.00
Lørdag 9.00-13.00
1. Lørdag i md. 9.00-16.00

Email:

betafon@cybernet.dk

Betafon BBS:

33 14 58 32

Åbent 24 timer
alle ugens 7 dage.
Standard 14.400 Bps



199,-



- ☐ Prislister PC
- ☐ Prislister Amiga, CD32 & spil
- ☐ Prislister PC spil
- ☐ Amiga Beta-Club
- ☐ PC Beta-Club
- ☐ Orbit Club – Sony PlayStation
- ☐ Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

BETAFON^{APs}

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276



Ansvarshavende udgiver:

Thomas Agatz

Chefredaktør:

Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:

Morten Julin

Martin Halberg

Forsidebilledet:

Forsidebilledet stammer fra Worms
(C) 1995 Team 17 Software Ltd.

Illustrationer:

Thomas Cuno Larsen

Elf. 38 89 80 14, Fax: 31 60 00 96

InterNet: rtmedia@inet.uni-c.dk

FidoNet: 2:235/314.72

Abonnementservice:

3 mdr.: 3 numre kr. 105,-

6 mdr.: 6 numre kr. 196,-

1 år: 12 numre kr. 399,-

Til alle abonnenter medfølger en
abonnentdiskette.

Udgiver:

T&T Media

Arnesvej 17

2700 Brønshøj

Layout & Dtp:

T&T Media

Produktion:

Christensen Fotosats

Tryk 15

Distribution:

Avispostkontoret

DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke
benyttes i annoncer eller anden kom-
merciel sammenhæng, uden Amiga-
Bladets skriftlige samtykke. Citater med
tydelig kildeangivelse accepteres. Uop-
fordret indsendt materiale, forbeholder
Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget
påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og
følger deraf.

Kære læser

For præcis et år siden havde jeg fornøjelsen af at byde
velkommen til det første nummer af Amiga-Bladet -
Danmarks eneste Amiga-magasin. Bladet blev modtaget
meget positivt, men også med en del skepsis, for hvor længe ville
det holde? De dårlige erfaringer fra et andet blad, nemlig Amiga
Magasinet - der pludselig lukkede og lod en lang række
abonnenter i stikken - var tydelige.

Gennem 1995 udkom bladet dog støt, omend ikke altid lige
stabilt på udgivelsesdatoerne. I april kom der så endelig en
afgørelse på det ét år lange juridiske spil med resterne af
Commodore-koncernen, og tingene begyndte at se lyse ud for
Amigaen. Et nyt firma, Amiga Technologies, blev dannet - i første
omgang med det formål at skaffe A1200'ere og 4000'ere i
forretningerne igen hurtigst muligt. Det skete for nylig, og alle
skuer nu fremad mod 1996 og videre - en fremtid, der står i
PowerPC's tegn.

I perioder har kritikken dog også haglet ned over Amiga
Technologies. Priiserne på Amigaerne var for høje, og der
manglede den store annoncekampagne, alle udmærket vidste,
Amigaen har brug for for at komme tilbage i folks bevidsthed.

Netop Amiga Technologies' annonceringspolitik har vi også fra
Amiga-Bladets side haft lejlighed til at undre os over i den seneste
tid. Som flittige læsere vil have bemærket, har denne side gennem
de seneste 3 måneder været optaget af en annonce fra netop
Amiga Technologies, der dog nu har meddelt, at man ønsker at
holde en 'pause'. I den forbindelse kan vi ikke lade være at undre
os over, at Amiga Technologies tilsyneladende ikke finder det
nødvendigt at støtte ikke blot Danmarks, men faktisk hele
Skandinaviens eneste Amiga-magasin - samtidig med at man
indrykker en annonce i et dansk PC-blad i netop det nummer,
hvor samme blad oplyser, at man fremover ikke vil fortsætte sin
- i forvejen meget sparsomme - dækning af Amigastof. Men hvad
- Amiga Technologies' veje er tilsyneladende uransagelige, og
der skal naturligvis mere til at slå Amiga-Bladet af banen end
en - forhåbentlig kortvarig - tilbagevenden til Commodores
'markedsførings-politik'.

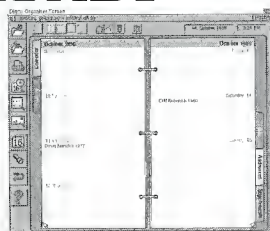
Her til slut vil jeg gerne benytte lejligheden til at takke de
mange læsere, annoncører, skribenter og andre, der gennem det
første år har stået last og brast om bladet, og uden hvem der
slet ikke ville være noget Amiga-blad, og ønske dem et godt nytår.

Christian Estrup
Chefredaktør

Indhold

6 VERDEN RUNDT

David Pleasance er tilbage - på musikscenen, et nyt multimedie-forfatterværktøj har set dagens lys, og Digita har nyt på programmet. Læs om dette, og meget mere.



10 FARVEL 1995

1995 har været et turbulent år for Amigaen, med både op- og nedture. Vi ser tilbage på året, der gik.



14 IT'S MAGIC

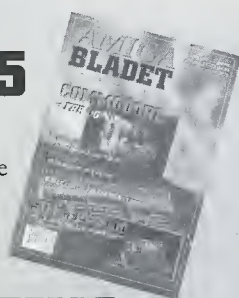
MUI, Magic User Interface, har efterhånden udviklet sig til en standard - så meget, at mange ser det som en oplagt del af Kickstart 4.0. Vi ser på den helt nye version 3.1 af systemet.

18 ABONNENT-DISKETTEN

Endnu en gang byder vi på en opsamling af det bedste af det nyeste fra Aminet.

20 INDEKS '95

Hvornår var det nu, artiklen var i Amiga-Bladet? Slå op i det komplette indeks over artikler i Amiga-Bladet i 1995, og få svar.



22 FILM-LEKSIKA

Film-leksika som f.eks. Microsofts Cinemania har længe kun været PC- og Macintosh-ejere forundt, men Amiga-ejerne har faktisk også indtil flere alternativer at vælge imellem.

24 CD MED 'GO' I

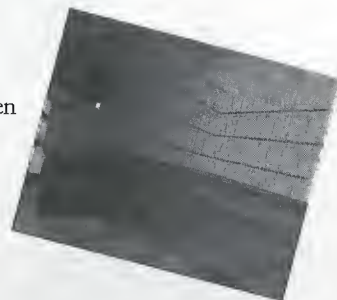
Mens vi venter på Amiga Technologies' CD-ROM-løsning, har vi kigget på et alternativ, der endelig er kommet på markedet.

25 CD-HJØRNET

- er i denne måned dedikeret musikere, demofreaks og 'Aminet-freaks'.

26 IKKE DOOM, MEN...

Amiga-ejerne har efterhånden en række DOOM-kloner at vælge imellem. Vi giver et overblik over de bedste, og fortæller samtidig, hvad der er i vente i den nærmeste fremtid.



35 BREVKASSEN

Spørg, og du skal få svar - i Amiga-Bladets brevkasse.

37 NÆSTE NUMMER

I næste nummer byder vi bl.a. på anmeldelser af det længe ventede Imagine 4.0, samt ImageVision - et helt nyt multimedie-forfatterværktøj, der lover godt.

VI SPILLER:

30 DUNGEON MASTER 2

32 FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

34 XTREME RACING - PREVIEW

38 WORMS

INTERNET-UDBYDER MED AMIGA-SUPPORT

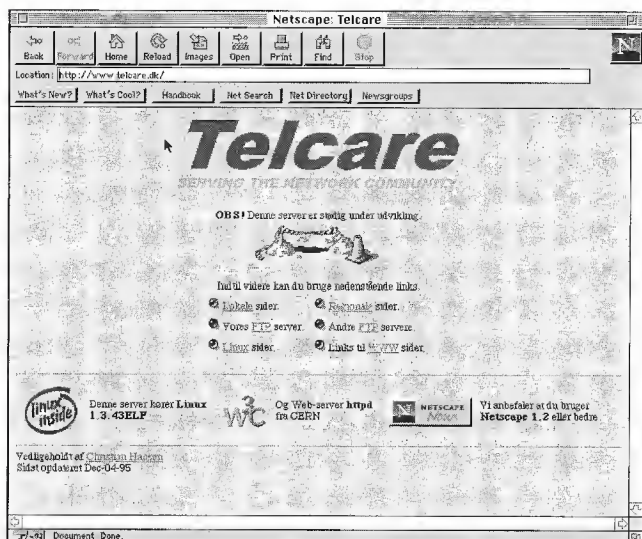
Mange Amiga-ejere har kigget langt efter Amiga-support, når de har henvendt sig til de danske Internet-udbydere for at komme på 'Nettet', for ingen af dem har tilsyneladende fundet markedet tilstrækkelig stort til at ville udarbejde, understøtte og videre-

udvikle en Amiga-softwarepakke.

Dét gøres der nu noget ved, idet en af landets største Amiga-distributører og -forhandlere, Epic Data, fremover vil tilbyde sine kunder adgang til Internet.

Prisen på 2540 kroner hører ganske vist til i den højere ende, men så medfølger der til gengæld Amiga-software og -support, hvilket ingen anden dansk udbyder kan tilbyde.

Epic Data, tlf. 5993 1025



**Amiga-Bladet
- Danmarks eneste
Amiga magasin!**

68060 I LANGE BANER

Efter lange (lange, lange) tiders leveringsproblemer ser det nu endelig ud til, at tyske Phase5's CyberStorm-68060-accelerator kort kan leveres i nogenlunde rigelige mængder. Vi har allerede brugt tilstrækkelig spalteplads på causerier over Motorolas leveringsproblemer med 68060-processorer, så lad os blot nøjes med at glæde os over, at kortet endelig er til at få.

Samtidig skulle også det med megen spænding ventede Blizzard 1260-kort være lige op over, så du med lidt held kan se frem til en test i et af de kommende numre af Amiga-Bladet.

AMIGAER I ESCOMS BUTIKKER

Efter mange spekulationer og modstridende oplysninger fra såvel Amiga Technologies som moderselskabet Escom, skulle det nu endelig ligge fast, at der vil blive solgt Amigaer i Escoms omkring 200 forretninger i England. Rygter har ellers villet, at forretningerne havde afvist at tage Amigaer ind, primært pga. medarbejdernes manglende kendskab til maskinen, men de har åbenbart lært det hurtigt!

Amigaen promoveres i hvert fald i stort opsatte annoncer i engelske blade under overskriften 'Manden fra Escom udfører magi med A1200 - trækker høj ydelse og lav pris op af en hat'. 'Manden fra Escom' er firmaets 'maskot', der som regel præsenterer firmaets tilbud i bladet *Escom Extra*.

NY AMIGA-FORHANDLER - OG EN MINDRE

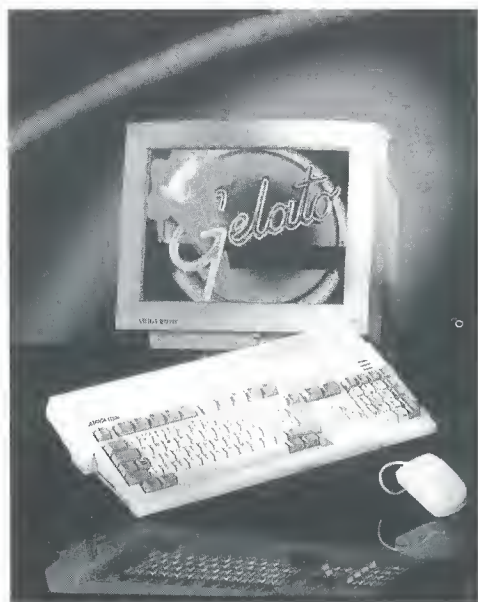
Data Service er en nystartet Amiga-forhandler i Sønderborg med speciale i CD-ROM-software og hardware. Firmaet lægger hovedvægten på de meget populære Aminet-CD'ere (som man f.eks. kan bestille abonnement på), men sælger derudover også anden hardware og software - dog ikke spil. Data Service har overtaget varelageret efter en anden forhandler, nemlig Fribert Consult, der lukker den 1. januar.

Data Service, tlf. 7443 1736

ENDELIG FLERE A1200'ERE

Efter at Danmark i første omgang syntes at være blevet en smule forfordelt med hensyn til de nye Amiga 1200'ere, synes der nu endelig at komme tilstrækkelig mange maskiner til landet til at dække efterspørgslen. I første omgang havde vi dårligt nok fået 'tildelt' 100 af de sparsomme maskiner, men de problemer skulle altså nu være løst.

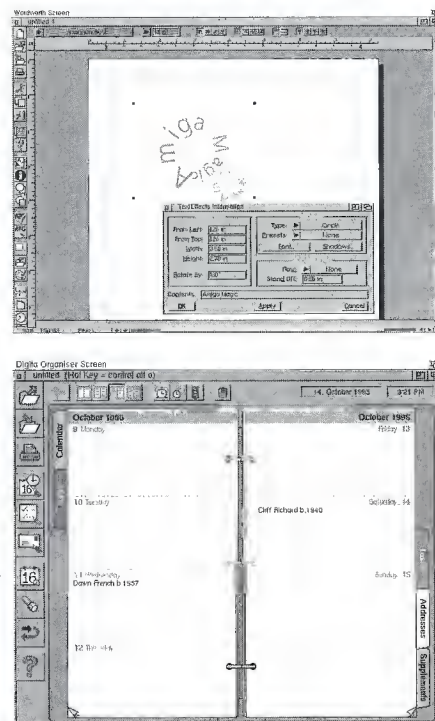
Samtidig er et andet problem dog dukket op. Det har nemlig vist sig, at diskdrevene i de nye maskiner ikke lever helt op til de gamle - et engelsk blad har således fundet indtil flere spil, der slet ikke fungerer på de nye Amiga 1200'ere, alene pga. diskdrevet. Rygter om en fejlprocent på hele 95 afvises dog af såvel Amiga Technologies som distributørerne, der kun har haft få maskiner til reparation.



Januar 1/96

NYE PRODUKTER FRA DIGITA

Digita, der med bl.a. Wordworth og Datastore har haft en stor finger med i spillet i Amiga Magic-pakken, udgiver i de kommende måneder en række nye versioner af sine programmer. Heriblandt kan nævnes Organiser 2 og Datastore 2, som begge skulle være ude nu, samt Wordworth 5, som kommer i januar. Netop Wordworth kommer desuden senere i første kvartal af 1996 i en Special Edition-udgave.



-naboer surfer !!

Kom på "nettet" med DK's billigste Internetstation. Incl. 1 års opkobling og AMIGA-software. Kr. 2540,-

A520 - 25 Mhz 020/881	1349,-	CD-32 - Worms	119,-
A1220 - 28 Mhz/882-28	849,-	CD-32 - Alien Breed 3D	149,-
T1230 - 68ec03 - 50Mhz	1620,-	CD-32 - Exile	299,-
A4060 - 66Mhz F-SCSI-II	8695,-	CD-32 - S-Sacred Star	299,-
Multifacecard 2Ser. TPar.	595,-	CD-32 - Gloom	299,-
Cyber SCSI-II	1695,-	CD-32 - Grandslam 3D	269,-
Emplant Deluxe	2995,-	CD-32 - Sim in the City	226,-
Emplant PC-module	595,-	CD-32 - Sleepw/Phoca F	255,-
Ariadne netkort	1995,-	CD-32 - Brutal Paws 3D	264,-
Personal Paint 6.4.1	399,-	CD-32 - Roadkill	299,-
Personal Suite CD	349,-	CD-32 - Knightin	180,-
Xipaint 3.2 - CD version	299,-	CD-32 - Syndicate Air	299,-
Aura 12 bit Sampler	995,-	CD-32 - Cannon Fodder	225,-
V-Lab Motion	9995,-	CD-32 - Chaos Engine	299,-
V-Lab Motion DRACO	12995,-	CD-32 - Lemmings	105,-
Draco - 060 & Altai	29995,-	CD-32 - Zool'II	135,-
Toocata 16-bit	2595,-	CD-32 - Castles II	135,-
One Stop Music Shop	9995,-	CD-32 - Guardian	299,-
CyberVision 4 mb	3995,-	CD-32 - Death Mask	299,-

FIND OS PÅ THE PARTY V!

EPIC DATA

Amiga Import - Export - Salg

Tlf.: 59 93 10 25 - Fax: 59 93 11 48 - Email: epic@telcare.dk

WEB: www.telcare.dk/~epic

NYT MULTIMEDIE- PROGRAM

ImageVision er navnet på et nyt multimedia-forfatterværktøj, der byder på en lang række lækre features. Programmet består af hhv. script-editor, knap-editor og grafik-editor, hvori præsentationen opbygges. Af de mange forskellige elementer, der kan indgå, kan nævnes musik, lydeffekter, animationer, MPEG-film og en lang række 'wipes' (overgange mellem f.eks. sider).

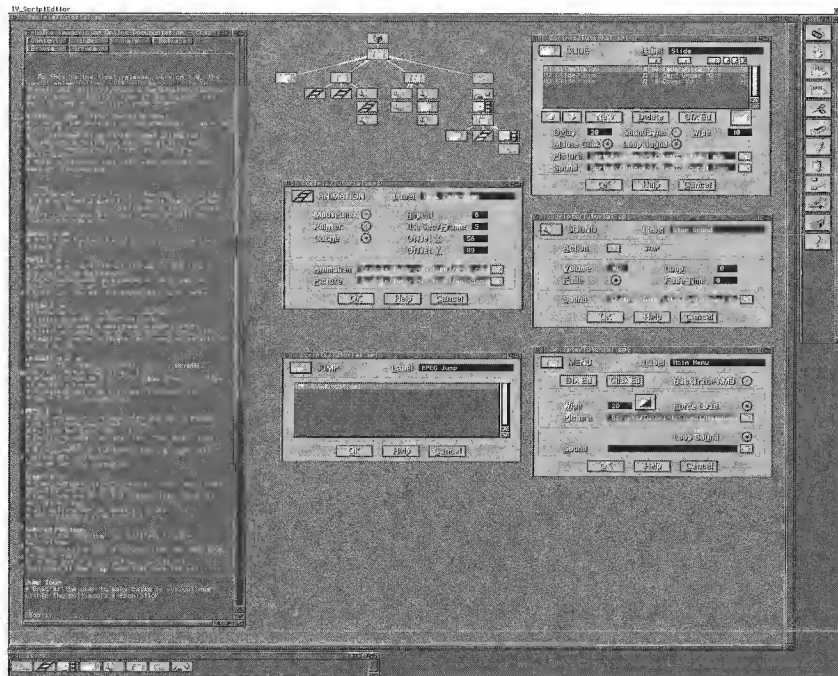
Selve programmet leveres på diskette,

og derudover medfølger en data-CD-ROM med masser af baggrunde, symboler, MPEG-klip, musik og lydeffekter, hvortil kommer en særdeles omfattende, kontekst-sensitiv online-hjælp.

ImageVision kræver en Amiga 1200 eller 4000 med 3 MB RAM og 5 MB harddiskplads - samt naturligvis CD-ROM-drev, hvis man vil benytte data-CD'en. Introduktionsprisen er kun kr. 949, og programmet synes således at være en oplagt konkurrent til altdominerende Scala.

Hvorvidt alle løfterne holder, kan du læse mere om i næste nummer af Amiga-Bladet, hvor vi anmelder ImageVision.

**Epic Data, tlf.
5993 1025**



NYT ALBUM MED AMIGA-MUSIK

Den tidligere direktør for Commodore England, David Pleasance, som ellers syntes mere eller mindre forsvundet efter sit mislykkede forsøg på at købe rettighederne til Amiga-teknologien ved auktionen i slutningen af april, er nu tilbage på Amiga-scenen for en kort bemærkning.

David Pleasance er involveret i firmaet Tangent, der i disse dage udgiver CD'en 'Everybody's Girlfriend' - med ikke spor skjult hentydning til Amiga, der jo er spansk for netop 'veninde'. CD'en er naturligvis produceret på Amiga, og lægger op til at være en blanding af flere forskellige genrer, fra blues til pop - Mr. Pleasance giver sågar selv et nummer på guitar!

David Pleasance betegner selv CD'en som en fejring af 10 år med Amigaen, og alle numrene er da også inspireret af den lille 'veninde' - hvad siger du f.eks. til en titel som 'I don't want to lose you'? CD'en synes således at være et oplagt kult-samlingsobjekt for Amiga-freaks, i stil med Dave Haynies berømte 'Deathbed Vigil'-video.

Uanset hvor meget man tror på 'Everybody's Girlfriend', har Tangent og David Pleasance dog ikke umiddelbart planer om andre Amiga-udgivelser pga. den stadig meget usikre situation. Under alle omstændigheder håber vi på snarligt - måske allerede i næste nummer - at kunne vende tilbage med en anmeldelse af dette unikke album.

AMINET 9

KUN 99,- Ved oprettelse af
aminet abonnement
ellers 119,-

DirOpus 5.11 kun 549,-

Amiga Newsgroups på CD
NetNews Offline Vol 1 99,-

Aminet Set 1	259,-	Meeting Pearls Vol 1	89,-
Aminet Set 2	259,-	Meeting Pearls Vol 2	89,-
Aminet 6	119,-	Meeting Pearls Vol 3	69,-
Aminet 7	119,-	Ten on Ten Pack	395,-
Aminet 8	119,-	Fresh Fonts 2	189,-

Cyberstorm 060/50Mhz 8795,-

CyberScsi 1695,-

CyberVision 4Mb 3995,-

Data Service

Tlf/Fax: 74431736

Email:sorpe-95@sdbg.ih.dk

NY SIMMVERTER

RAM-konverteren SIMMVerter, som vi tidligere har omtalt på disse sider, er nu kommet i hele to nye udgaver. Som bekendt kunne den 'gamle' udgave omforme 4 30-pins-RAM-moduler til ét 72-pins-modul, og de nye udgaver - kaldet hhv. SIMMVerter 72X72 og 30X30 - omformer hhv. 2 72-pins-moduler til ét 72-pins-modul og 4 30-pins-moduler til ét 30-pins-modul.

Specielt den første model vil være af interesse for Amiga-ejere, der har udfyldt alle de-

res RAM-sokler. Har man således f.eks. 4 4 MB-moduler, kan de sættes sammen 2 og 2 til 2 8 MB-moduler. SIMMVerter understøtter RAM-moduler på 1, 2, 4, 8, 16 og 32 MB, og de eneste begrænsninger er, at de 2 RAM-moduler, der sættes sammen, skal have samme størrelse og hastighed, samt at der kun kan benyttes 'SIMMVerter-moduler' i 2 af hver 4 RAM-sokler i computeren pga. selve SIMM-Verterens størrelse.

Prisen for SIMMVerter 72X72 og

30X30 er så beskeden som kr. 199, og de er hurtigt tjent hjem igen, da man jo undgår at skulle sælge de små RAM-moduler brugt og købe nye.

BMP-Data Engros, tlf. 4774 8500, henviser til nærmeste forhandler

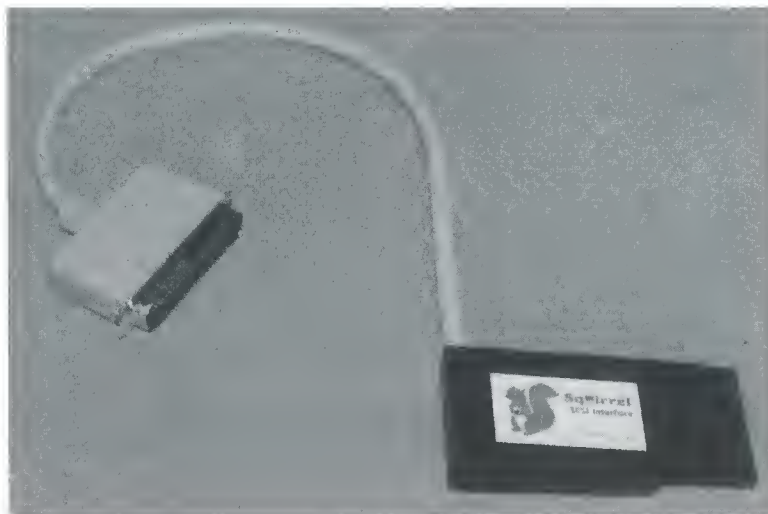


NYE PRODUKTER FRA HISOFT

Engelske HiSoft har haft stor succes med sin PCMCIA-baserede SCSI-controller Squirrel, som vi testede i nummer 4. Nu kommer så Surf Squirrel, der udover en

endnu hurtigere SCSI-controller også indeholder en 9-pins højhastigheds seriellport, der skulle kunne klare hastigheder helt op til 115.200 baud. Prisen forventes at ligge omkring 1000-1200 kroner.

I januar kommer så Squirrel MPEG - et MPEG-kort, der sættes i SCSI-kæden, læser MPEG-dataene fra f.eks. CD og afspiller dem. Kvaliteten skulle være helt i top, og i det hele taget ligner Squirrel MPEG et rigtigt hit. Forventet pris: 2000-2500 kroner.



2,5"-3,5" Harddisk installationkit	190,00
3.5" Disk DD NN 3,00/stk. pr.100	270,00
3.5" Disk HD NN 3,25/stk. pr.100	292,50
Diskettebox 1.100 stk. 3.5" disk	40,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	485,00
3.5" Diskdrev HD extern m. bus/af.	1200,00
Prof. Competition 9000	220,00
Competition Pro-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1 MB	1230,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	310,00
2 MB Ramudv. til Amiga 500	1395,00
1 MB Ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	590,00
Støvlag, reglarvet A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	525,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v.3.1 kreds (A500/2000)+man.	995,00
Kickstart v.3.1 kredse til A4000	590,00
Scandoubler, A-4000	1555,00
Alfa Power HD-Controller til A500	1210,00
Blizzard 1220 turbo 28 Mhz/0/4MB	2080,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/0MB	1995,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/5/0/0MB	2940,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/4MB	2955,00
Xstream modul int. t. Tapestreamer	860,00
Speed-Up modul HD+CD	840,00
Logic 3 Speedmouse	185,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

Maxtor 3.5 AT Harddiske:

540MB/1385,- 850MB/1525,- 1.0 GB-1735,-

Pioneer CD-rom 4" speed: 1315,-

Epson Stylus 820 printer: 23490,-

og mange andre produkter
ring efter vor prisliste

ABSALON DATA

Vangedevej 216A
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr. 9/11-95

FARVEL 1995

- GODDAG 1996

Et tilbageblik på et turbulent år for Amigaen

Af Christian Estrup

Det er nu præcis ét år siden, det første nummer af Amiga-Bladet så dagens lys. Siden da er der sket mangt og meget på Amiga-området, kulminerende med Escoms overtagelse af Amiga-teknologien sidst i april og fremkomsten af de første 'nye' Amigaer hen på efteråret. Men hvordan forløb året egentlig?

JANUAR

Lad os da blot starte med lidt navlebeskuen: Det første nummer af Amiga-Bladet ser dagens lys, og for første gang i et par år kan de danske Amiga-ejere nu glæde sig over et blad, der udelukkende omhandler Amigaen.

Samtidig sender Maxis Sim City 2000 på gaden - firmaets foreløbigt sidste Amiga-titel, men samtidig det første Amiga 1200-spil, der



kræver hard-

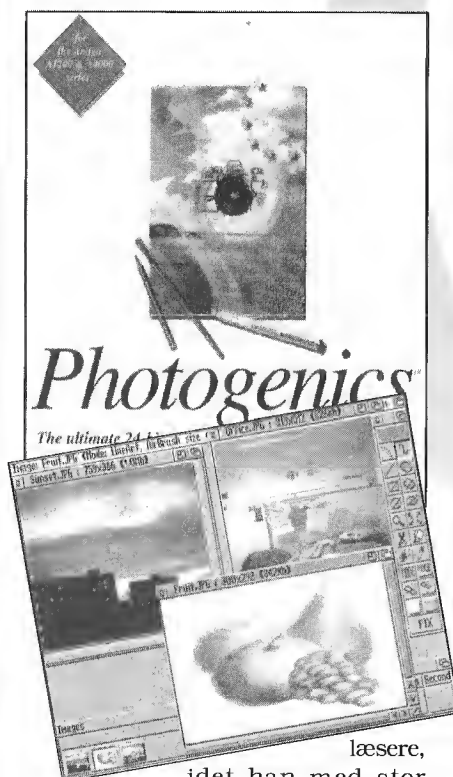
disk og ekstra RAM, og dermed der har

belønner de, opgraderet.

Endelig kommer franske Archos med den første virkelige Plug'n'Play-CD-ROM-løsning til Amiga 1200, nemlig Overdrive. Med en pris på ca. 3.000 kroner for et double-speed-drev er Overdrive dog lige lovlig dyr.

FEBRUAR

Denne måneds triste nyhed er, at Commodore Scandinavia lukker, godt et halvt år efter moderselskabets betalingsstandsning. (Ex-)salgs- og marketingschef Jesper Christensen benytter lejligheden til at sige farvel og ikke mindst på gensyn til Amiga-Bladets



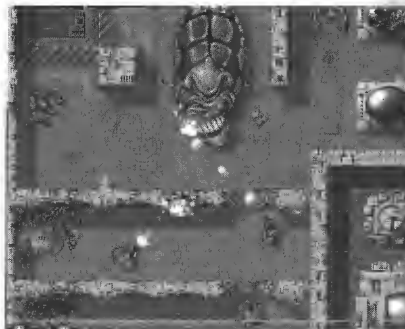
læsere, idet han med stor forventning ser frem til Amigaens snarlige 'genkomst'.

På trods af lukningerne af endnu flere Commodore-afdelinger fortsætter udviklingen af hard- og software til Amigaen støt, og engelske Almathera scorer et ægte hit med Photogenics - et vindues-orienteret 24-bit-tegne- og billedbehandlingsprogram, der siden har gået sin sejrsgang verden over.

Heller ikke spilfirmaerne ligger på den lade side. Folkene fra Sensible Software sender det fædte fodbold-managementspil til dato på gaden, og selv fremme ved 1996 står Sensible World of Soccer indprentet i Amiga-ejernes bevidsthed som denne spil kategoris ukronede konge.

MARTS

Fra en tidligere ansat hos Commodore fremkommer der særdeles interessante oplysninger om, hvad man arbejdede med til det sidste - heriblandt en modificeret udgave af Hewlett-Packard's PA-RISC-processor med helt fantastiske grafiske muligheder.



På spilfronten udgiver altid Amiga-trofaste Team 17 det geniale Alien Breed Tower Assault, hvis 140 MB-intro på syv et halvt minut endnu ikke er overgået på Amigaen.

APRIL

En legende blandt Amiga-bladene, det amerikanske Amiga World, lukker, og selv om Amigaens position 'over there' aldrig har været så fremtrædende i Europa, kommer meddelelsen alligevel som et chok.

Den årlige CeBIT-messe i Hannover afholdes uden synderlig del-



tagelse af Amigaen - naturligvis med undtagelse af allestedsnærværende Scala. Noget lignende kan siges om ECTS i London, der dog trods alt byder på en række nye spiltitler.

Og så - endelig sker det! I slutningen af april afholdes der auktion



Frankfurt i slutningen af måneden afslører man så endelig en række konkrete detaljer. Firmaet Amiga

Det besluttes hurtigt, at Amiga 1200 og 4000 skal være kerneprodukterne.

Technologies GmbH er oprettet som datterselskab til Escom, og har udelukkende til opgave at producere, videreudvikle og markedsføre (ja!) Amigaen. Som direktør udnævnes Petro Tyschtchenko, der har over 12 års erfaring fra Commodore. Samtidig afsløres en række specifikationer på de kommende 1200'ere og 4000'ere, og tilstedeværelsen af Wolf Dietrich fra tyske Phase 5 sætter gang i spekulationerne om Phase 5's CyberStorm-accelerator kort som standard 4000'erne - rygter, der dog afvises.

JUNI

I et stort interview i Amiga-Bladet afslører den tidligere direktør for Commodore England, David Pleasance, at de tidligere fremkomne oplysninger om en udbygget HP-PA-RISC-chip til brug i fremtidens Amigaer absolut har noget på sig. Faktisk så meget, at en maskine med én eller flere af disse processorer ifølge David Pleasance let vil kunne løbe fra selv de vildeste

Den længe ventede efterfølger til Directory Opus kommer endelig på gaden.

spillekonsoller, og dét med en hastighed på omkring 5 gange den hurtigste Pentium!

David Pleasances mislykkede overtagelse af Amiga-teknologien, og det efterfølgende sammenbrud i forhandlingerne om et samarbejde med Amiga Technologies, resulterer dog i, at Commodore England i slutningen af måneden træder i betalingsstandsning. David Pleasances rolle på Amiga-området har siden været, om ikke

totalt udspillet, så i hvert fald temmelig begrænset.

Den længe ventede efterfølger til Directory Opus kommer endelig på gaden. Opus 5 er totalt omskrevet, hvilket har givet et både hurtigere og mindre program, som samtidig har fået en lang række nye features - heriblandt muligheden for at lade programmet erstatte Workbench!

På spilfronten udkommer endnu et hit, nemlig Acid Softwares racerspil Super Skidmarks 2, hvis humor

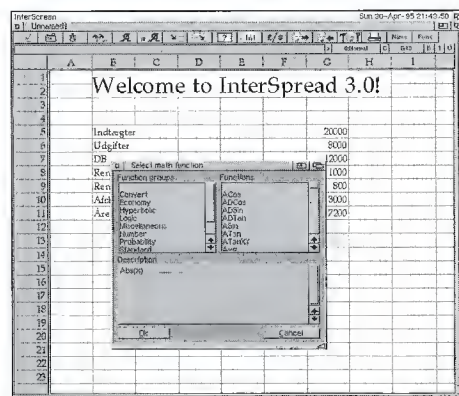


og gameplay hurtigt gør det populært blandt mængden af spillerglad Amiga-ejer.

Også legenden over dem alle, Deluxe Paint, får en efterfølger, der dog efterhånden har svært ved at hamle op med det langt billigere Personal Paint.

JULI/AUGUST

Midt i sommervarmen er der stadig plads til Amiga-begejstring. Tyske Phase 5 begynder endelig at sende det længe ventede CyberVision-grafikkort på markedet, og med sin høje hastighed og mulighed for at køre Workbench i 24-bit bliver kortet - eller rettere den medfølgende software CyberGraphics - hurtigt en de facto-standard.



over resterne af Commodore, og lidt overraskende løber den tyske PC-producent Escom af med sejren. Spekulationerne om deres planer for Amigaens fremtid begynder...

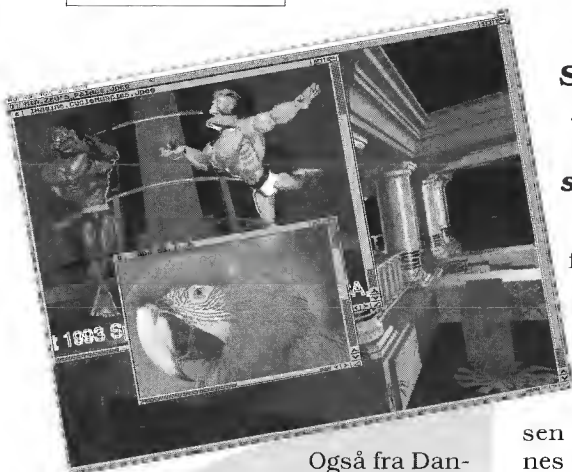
MAJ

De første spæde oplysninger om Escoms umiddelbare planer for Amigaen begynder at komme frem. Det besluttes hurtigt, at Amiga 1200 og 4000 skal være kerneprodukterne, og derudover vil man genoplive den legendariske Commodore 64 med henblik på lancering i Østeuropa.

På et stort anlagt pressemøde i



Amiga Technologies blev dannet i maj 1995, med Petro Tyschtchenko som direktør.



Specielt Team 17's Alien Breed 3D og Worms tiltrækker sig opmærksomhed.

forklares med, at det er dyrt at sætte produktionen i gang med så kort varsel.

ECTS-messen i London synes umiddelbart at være forbeholdt PC CD-ROM og ikke mindst Sony PlayStation, men ved nærmere eftersyn er det dog bestemt også muligt at finde nye titler til Amigaen. Specielt Team 17's Alien Breed 3D og Worms tiltrækker sig opmærksomhed.

Amiga Technologies er ikke selv repræsenteret på ECTS, men en forhandler har dog formået at fremskaffe et enkelt eksemplar af den nye Amiga Magic-pakke, der præsenteres sammen med de meget omtalte Virtual Reality-briller Virtual I-Glasses fra endnu et Escom-datterselskab, Virtual Products.

Netop med Amiga Magic-pakken har man tilsyneladende scoret lidt af en gevinst, for med programmer som Personal Paint, Photogenics, WordWorth og TurboCalc er kvaliteten absolut i top. At der ligefrem, som det ofte hævdes, skulle være tale om en 'integreret' kontorpakke, er mildt sagt en overdrivelse, men programmernes kvalitet er i hvert fald helt ubestridelig.

OKTOBER

For en kort periode lykkes det tyske Phase 5 at levere 68060-versioner af CyberStorm-acceleratorkortet til et begrænset antal af de mange, der har stået på venteliste, siden rygterne om kortet første gang kom frem. Med en hastighed på 2-3 gange 40 MHz 68040-versionen skuffer kortet da heller ikke - det er så bare trist, at leveringsproblemerne siden da er fortsat. Dét skal dog ikke ligge Phase 5 til last,

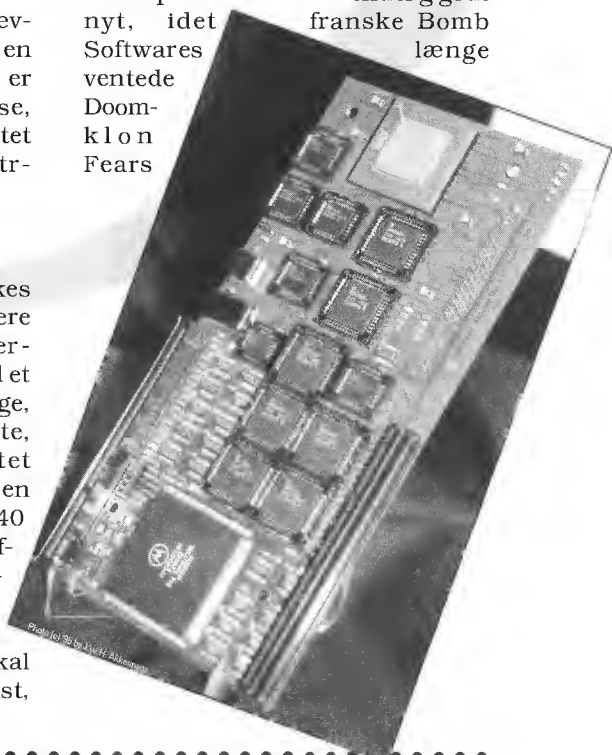


da problemet i bund og grund er Motorolas manglende evne til at

For en kort periode lykkes det tyske Phase 5 at levere 68060-versioner af CyberStorm-acceleratorkortet.

levere tilstrækkelig mange 68060-processorer.

På spilfronten er der endelig godt nyt, idet franske Bomb Softwares ventede Doom-klon Fears



Også fra Danmark er spændende nyheder på vej. Interactivision afslører således, at man arbejder på en helt ny version 3 af sin InterOffice-pakke, og demoversionerne af

Midt i sommervarmen er der stadig plads til Amiga-begejstring.

regnearket InterSpread samt grafprogrammet InterGraph synes at borge for en kontorpakke i topkvalitet.

SEPTEMBER

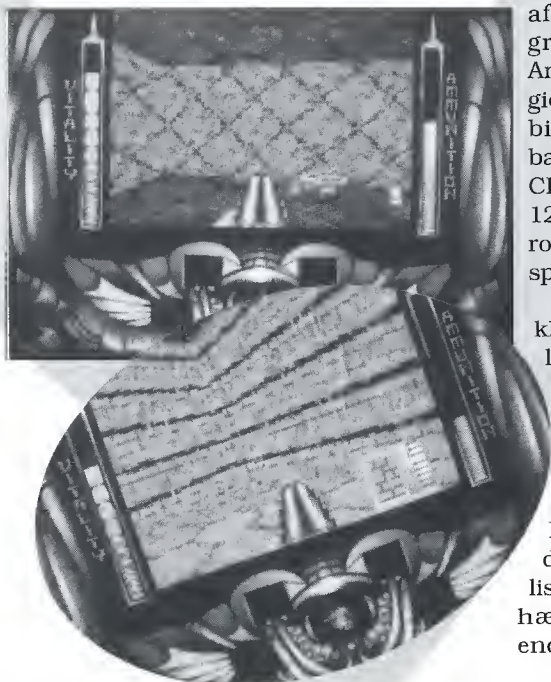
Priserne på de kommende Amiga'er afsløres, og ikke mindst prisen på 20.000 kroner for en Amiga 4000/040 med 4 MB RAM og 1 GB SCSI-harddisk, men uden skærm, fører omgående til skarp kritik af Amiga Technologies for blot at gentage Commodores fejl. Kritikken tilbagevises, idet priserne



endelig kommer på gaden. Fears ligner virkelig Doom, og spillet får velfortjent topkarakter i samtlige Amiga-blade verden over.

NOVEMBER

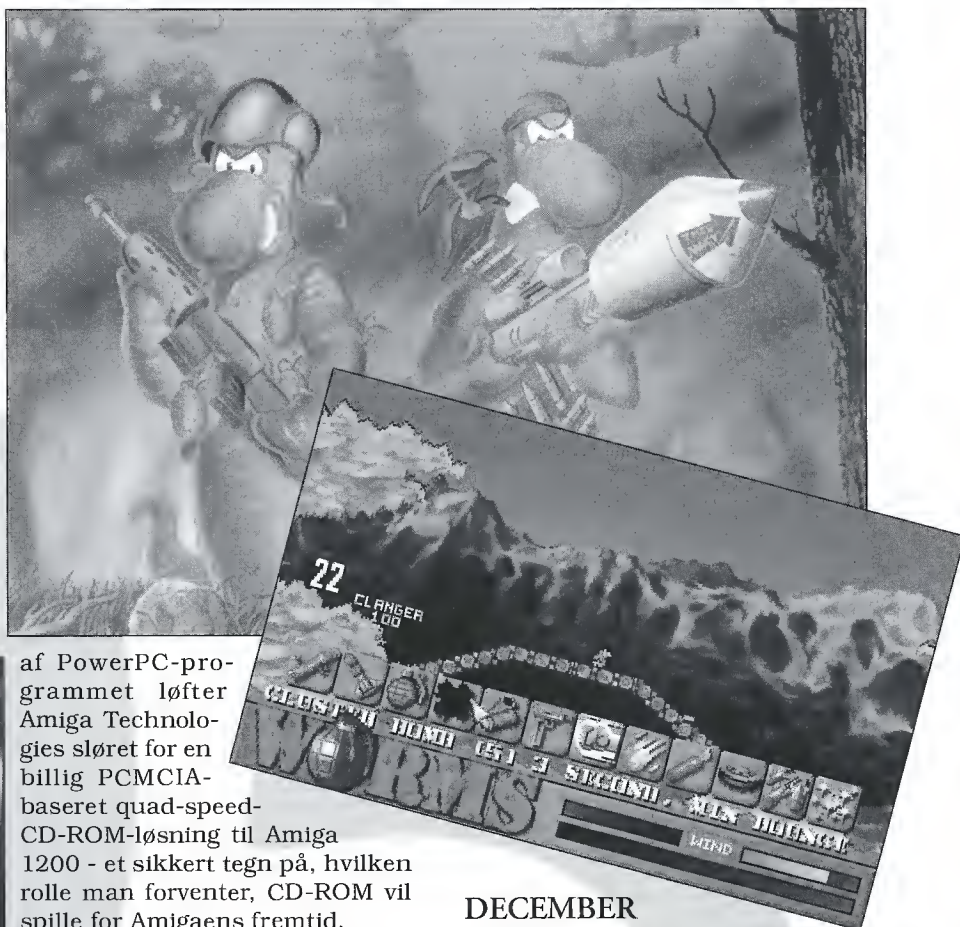
Amiga Technologies præsenterer for første gang sig selv på Amiga 95-messen i Köln - en præsentation, der ikke lader noget tilbage at ønske. Messen byder desuden på en række nye hard- og softwareprodukter til Amigaen, omend



spilfronten virker temmelig død.

Den største nyhed på Amiga 95 - eller i november generelt - er dog uden sammenligning afsløringen af, at 'Amiga Goes PowerPC'. Nye, PowerPC-baserede Amigaer med Zorro-III- og PCI-slots skulle være på gaden tidligt i 1997, men allerede i første halvdel af 1996 kommer tyske Phase 5 med PowerPC-kort til Amiga 1200, 3000 og 4000, komplet med PowerPC-version af grafiksystemet CyberGraphics til såvel grafik kort som almindelig AGA. Allerede nu arbejder adskillige softwarehuse på PowerPC-versioner af deres Amiga-programmer, så fremtiden skulle være sikret.

Samtidig med lanceringen



af PowerPC-programmet løfter Amiga Technologies sløret for en billig PCMCIA-baseret quad-speed-CD-ROM-løsning til Amiga 1200 - et sikkert tegn på, hvilken rolle man forventer, CD-ROM vil spille for Amigaens fremtid.

Endelig ser endnu en Doom-klon dagens lys, nemlig Team 17's længe ventede Alien Breed 3D og hvilket spil! Med grafik og lyd i topklasse, og et gameplay, der er til at skrike af begejstring over, redder spillet sig imponerende 96% i Amiga-Bladet, hvilket er rekord. Spillet kravler da også hurtigt til tops i salgs-listerne, hvor det formentlig bliver hængende et godt stykke tid endnu.

**Tyske Phase5 lancerer i
sommeren 1996 PowerPC-
kort til Amiga 1200,
3000 og 4000.**



DECEMBER

Lige i rette tid til julehandelen udkommer hele to topspil, nemlig Warners Flight of the Amazon Queen og Team 17's Worms, der nok har ligget under mangen en Amiga-ejers juletræ. Hvis ikke, er det bare ned til forhandleren NU!

**Der er ingen tvivl om, at
fremtiden står i
PowerPC's tegn.**

1996

Hvad med fremtiden? Der er ingen tvivl om, at den står i PowerPC's tegn, men at de første 'rigtige' PowerPC-Ami-gaer først kommer i 1997, har skuffet selv de mest optimistiske Amiga-fans. Med PowerPC-kort på gaden forholdsvis tidligt i 1996 er overgangen til PowerPC dog under alle omstændigheder sat i gang, og der er i hvert fald ingen tvivl om, at Amigaen går en spændende fremtid i møde - i 1996, såvel som længere ude i fremtiden.

IT'S MAGIC

Et kig på den helt nye version 3.1 af Magic User Interface

Af Christian Estrup

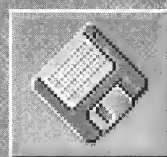
Amigaen er altid blevet betegnet 'den kreative computer', og med god ret. For år tilbage, hvor PC-ererne stadig arbejdede med regneark og databaser på deres tekstbaserede skærme, blev Amigaen benyttet til en lang række mere kreative opgaver: Tegning, 3D-modellering, musik osv.

Siden Kickstart 2.0 har der også været plads til denne kreativitet i Workbench, idet man som bruger har haft endog særdeles store friheder mht. valg af skrifttyper, palette, baggrunde m.v. Der gik således hurtigt 'sport' i at lave den flotteste eller mest specielle Workbench-opsætning.

PROBLEMET

Commodore skal naturligvis have stor ros for at have givet brugerne disse friheder, men desværre blev de ikke fulgt op af tilstrækkelige hjælpemidler til de programmører, der - helt som Commodore anbefalede - ønskede at rette sig efter brugerens præferencer.

Problemet ligger ikke mindst i muligheden for frit at vælge skrifttyper. En god programmør, der gerne vil overholde Commodores retningslinjer, vil naturligvis lade sit program benytte den eller de skrifttyper, brugeren har valgt, men det er lettere sagt end gjort. Det var let nok, dengang man kun kunne bruge Topaz størrelse 8, men i dag



Mess

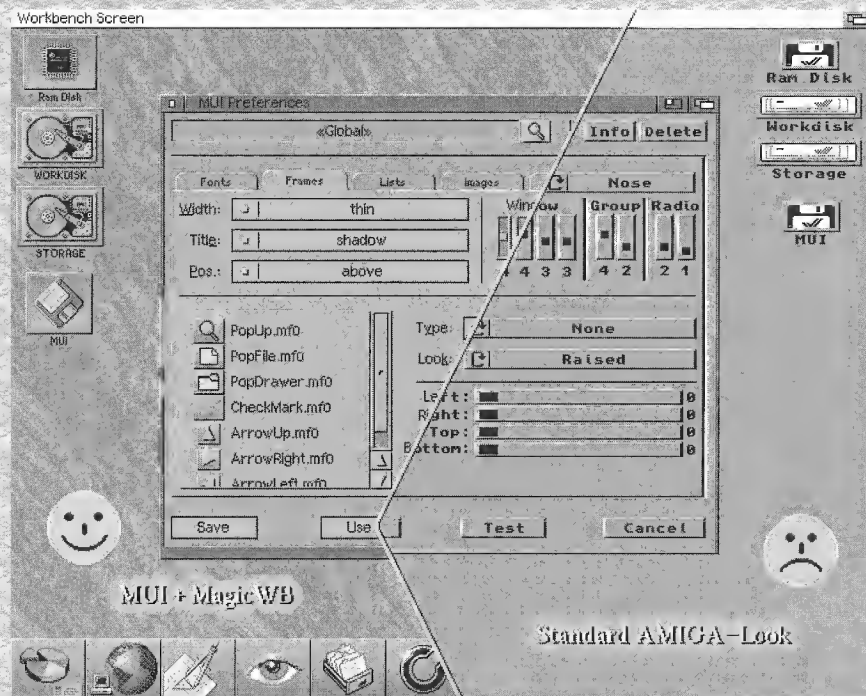
er mulighederne langt større. Da en lang række elementer i grafiske brugerflader - f.eks. knapper - indeholder tekst, hvis størrelse jo afhænger af den valgte skrifttype, skal programmerne altså, hver eneste gang de startes, beregne størrelser og indbyrdes placeringer for samtlige elementer, hvilket er et ganske stort arbejde.

LØSNINGEN

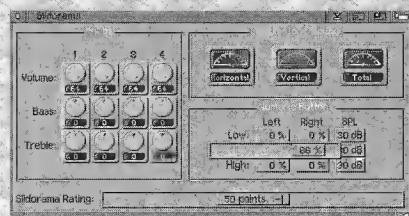
Den umiddelbart letteste løsning er naturligvis at droppe alle hensyn til brugerens valg, og i stedet lægge sig fast på en ganske bestemt skrifttype. Denne løsning har Commodore selv valgt(!), hvilket

bl.a. ses i Preferences-programmerne, der absolut ikke indretter sig efter ens valg af skrifttyper.

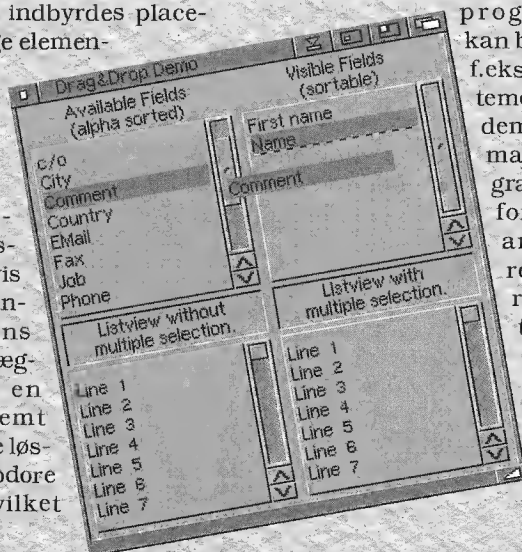
En del programmører er dog gået friske til sagen og har én gang for alle udviklet deres egne systemer til automatisk generering af brugerflader. En del af disse er senere blevet frigivet, så også andre programmører kan benytte dem, f.eks. Triton-systemet. Fælles for dem alle er, at man som programmør frem for at skulle angive størrelser, placeringer, skrifttyper osv. for sine brugerflader, blot angiver, hvilke elementer, der skal

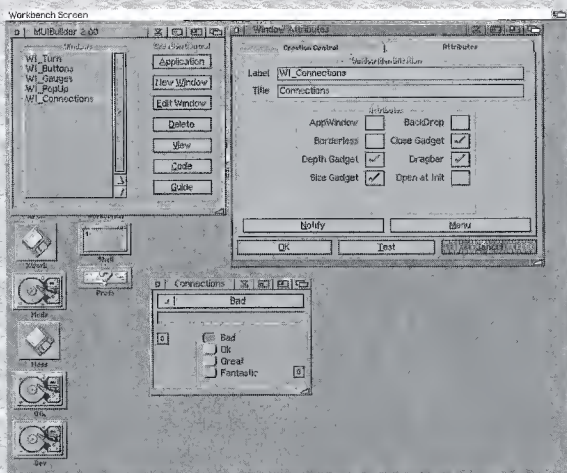


Med MUI-pakken følger dette billede, der ganske godt illustrerer forskellen mellem en standard-Workbench og én med Magic Workbench og MUI - døm selv!



Her ses en af de mere geniale funktioner i MUI: En knap, der samtidig fungerer som popupskyder ('slider').





I MUIBuilder har programmører et særdeles stærkt værktøj til udvikling af MUI-programmer.

være med, og hvordan de skal placeres i forhold til hinanden - men altså ikke noget med koordinater o.l.!

IT'S MAGIC

Det mest berømte og populære system, der desuden uden sammenligning er det bedste, er MUI, Magic User Interface, der netop er blevet frigivet i en helt ny version 3.1. Ligesom sine konkurrenter gør også MUI det lette at opbygge og vedligeholde brugerflader, og dertil kommer en række ekstra foræringer. F.eks. får ethvert MUI-program automatisk en ARexx-port og en iconify-(minimér-)knap, og



BYG MED MUI

Selv om det er let at opbygge brugerflader 'i hånden' med MUI, er det alligevel rart til lidt større opgaver at have et visuelt udviklingsmiljø, og her er det oplagte valg programmet MUIBuilder.

Heri kan man opbygge sine MUI-brugerflader skridt for skridt, og løbende teste deres udseende

og funktionalitet, og til sidst kan de så eksporteres som f.eks. C-kode og kompiles. MUIBuilder bliver hurtigt et helt uundværligt værktøj, hvis man vil

ting som træk-og-slip (drag'n'drop) er overordentlig lette at implementere vha. MUI.

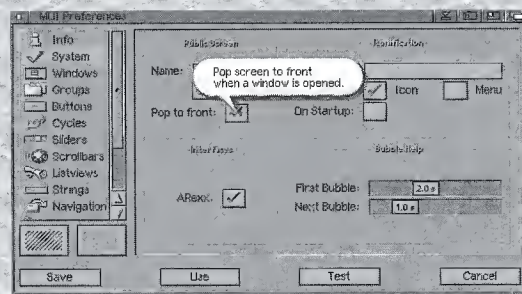
En af nyhederne i den nye version 3.1 er små hjælpeetekster, der dukker op over f.eks. en knap, hvis man holder musepointeren der et par sekunder (denne tid kan naturligvis indstilles!). Disse har længe været kendt på PC i f.eks. Microsofts Office-pakke, og det er ikke et sekund for sent, at de gør deres indtog på Amigaen.

lave større MUI-programmer.

OGSÅ FOR BRUGERNE

Udover at være en stor hjælp for programmører, giver MUI desuden brugerne af MUI-programmerne en hidtil uset kontrol over disses udseende og en del af funktionaliteten. Der er næsten ingen grænser for, hvad der kan ændres - udsendt af samtlige elementer samt baggrunde og skrifttyper er blot nogle få eksempler.

Sammen med MUI får man en række baggrunde og tegnede knapper, som man kan benytte i MUI-programmerne. Det hele styres fra et fælles Preferences-program, hvori man kan lave både individuelle indstillinger for hver enkelt

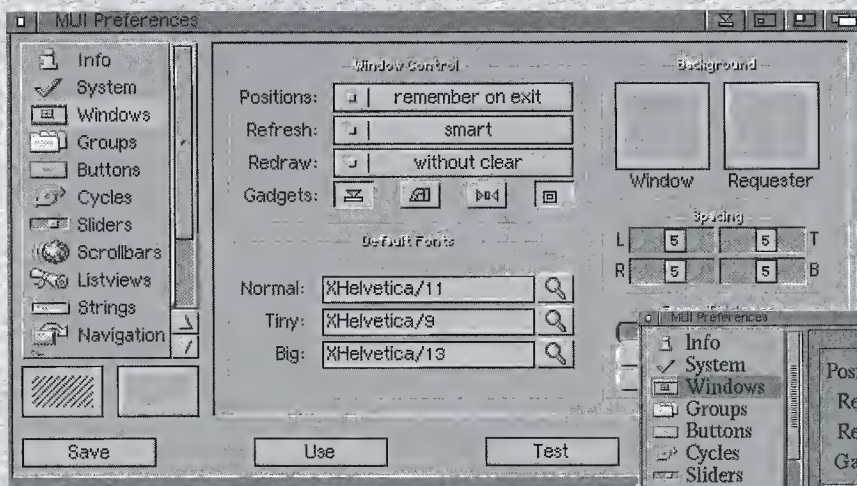


En meget velkommen nyhed i den nyeste version af MUI er små popup-hjælpetekster, der dukker op, hvis man holder musepointeren over et felt i et par sekunder.

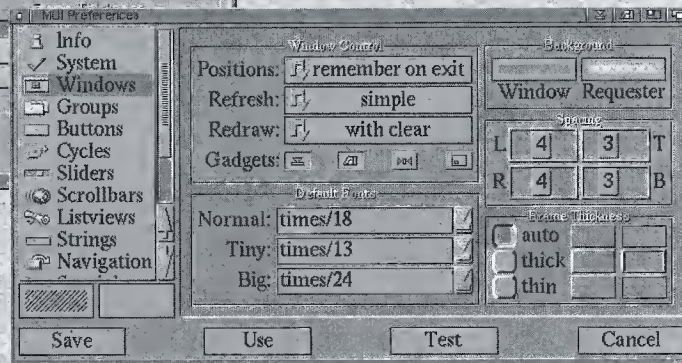
program og globale indstillinger, der gælder for samtlige programmer.

MANGE PROGRAMMER

Et system som MUI er naturligvis stort set værdiløst uden programmer, der understøtter det. Heldigvis har der længe været et ganske bredt udvalg af sådanne programmer. Det mest prominente er nok World Wide Web-browseren AMosaic, og vil man rigtig se MUI i aktion, er postprogrammet MailManager et glimrende eksempel på systemets styrke. Herudover



Ved hjælp af det medfølgende Preferences-program kan man tilpasse en stor del af MUI-programmernes funktionalitet og ikke mindst udseende, og dermed sætte sit personlige præg herpå.



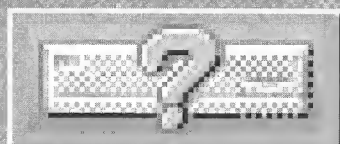
findes en lang række andre programmer i alle tænkelige kategorier, og selv om der naturligvis stadig kommer mange programmer, der ikke benytter MUI, er det ikke nogen overdrivelse at hævde, at systemet er ved at udvikle sig til en standard.

Mange har sågar foreslået Amiga Technologies, at MUI bliver en integreret del af den næste version af Kickstarten, men dette er hidtil blevet afvist. Årsagerne hertil er uklare, men der er ingen tvivl om, at der skal et system i stil med MUI med i Kickstarten fremover - af hensyn til såvel udviklere som brugere.

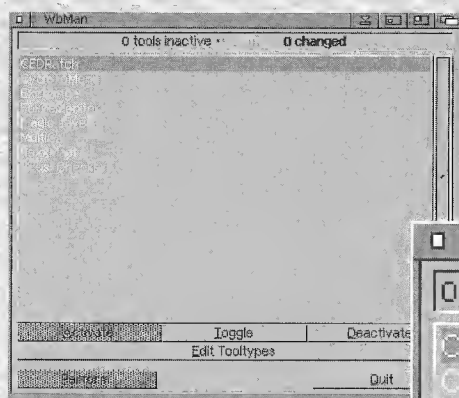
GODT ELLER SKIDT?

Meningerne om MUI blandt Amiga-folket har altid været meget blandede, lige fra endeløs begejstring til hånlige bemærkninger om, at systemet er 'Amigaens svar på Windows'. Sidstnævnte, der naturligvis ikke er en kompliment, henviser til MUI's langsommelighed kombineret med de store krav til processor og RAM. Det opgivne minimumskrav er blot Kickstart 2.0 og 1 MB RAM, omend en Amiga 500 Plus, der lige netop opfylder dette, langt fra er en optimal MUI-Amiga - der skal en hel del mere til!

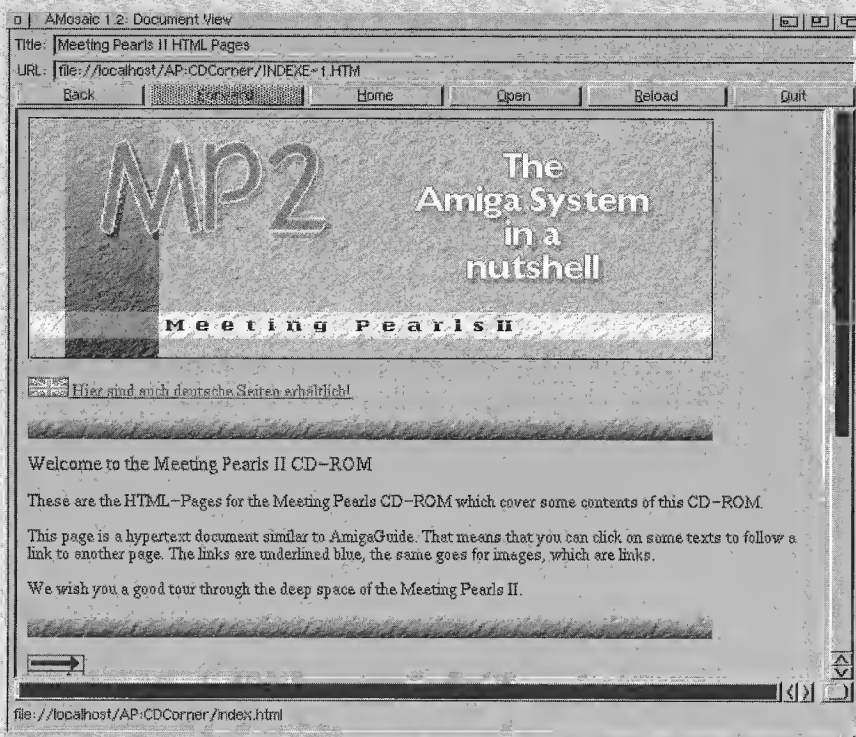
I den nye version er MUI dog blevet mærkbart hurtigere, og kører



Prefs



Som bruger har man stor indflydelse på de enkelte MUI-programmer. Man kan således frit ændre f.eks. vinduesstørrelsen, hvorefter MUI automatisk tilpasser indholdet.



World Wide Web-browseren AMosaic er blot ét af mange programmer, der kræver MUI.

ganske udmærket på en Amiga 1200 med et par MB Fast-RAM. Specielt på de langsomste Amigaer skulle hastighedsforøgelsen kunne mærkes. Ikke dermed sagt, at en 68030 eller højere er at foragte, men MUI er ikke så krævende, som det har været.

KONKLUSION

Magic User Interface er efter min mening en naturlig del af fremtidens Amiga. Systemet indeholder alt det, Kickstart og Workbench burde have indeholdt i flere år, og mere til, og uanset om man er programmør eller

bruger, er de 140 kroner, det koster at registrere programmet, givet godt ud.

MUI 3.1

Funktion:

System til udvikling, vedligeholdelse og tilpasning af grafiske brugerflader

Min. system:

Kickstart 2.0, 1 MB RAM

Vi anbefaler:

A1200, 28 MHz 68020, hard-disk, 4 MB RAM

Kan findes på:

Aminet (i dev/gut), samt diverse BBS'er

Fordele:

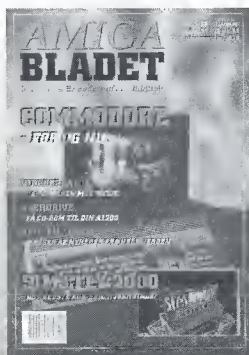
Utrolig omfangsrigt
Stor frihed for brugeren
Tager meget arbejde fra programmøren

Ulemper:

En anelse langsomt

Vurdering: 11-13

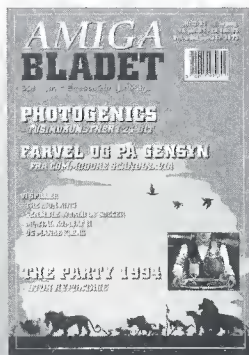
Bestil gamle numre af Amiga-Bladet!



Amiga-Bladet #1

Abonnent-Diskette:

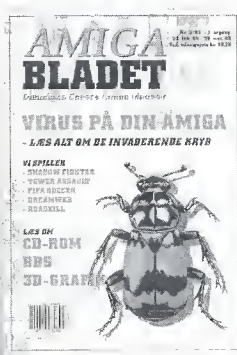
1. PucmanWorlds
2. Filer (å lå Dir-Opus)



Amiga-Bladet #2

Abonnent-Diskette:

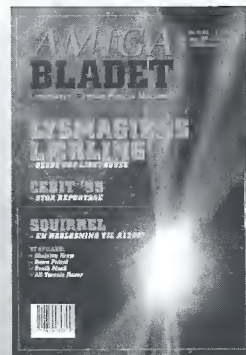
- Fears, Demamaniac, Paing 2.2



Amiga-Bladet #3

Abonnent-Diskette:

- Deluxe Galaga, Deluxe Pacman, VirusChecker



Amiga-Bladet #4

Abonnent-Diskette:

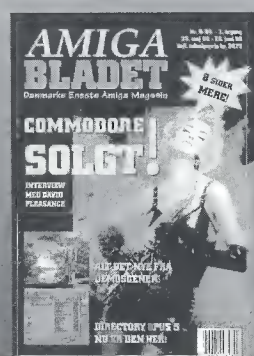
- Alien Breed 3D, demo-ver., Sama Latto, demo



Amiga-Bladet #5

Abonnent-Diskette:

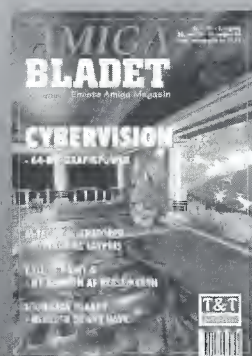
- Antivirus killer diskette. 10 forskellige 'killers'.



Amiga-Bladet #6

Abonnent-Diskette:

- Super Skidmarks, demaversion



Amiga-Bladet #7

Abonnent-Diskette:

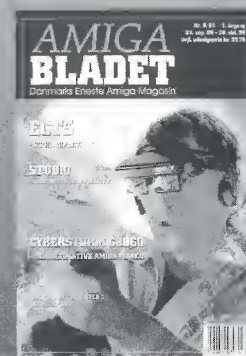
- Ultimate Soccer Manager, demaversion



Amiga-Bladet #8

Abonnent-Diskette:

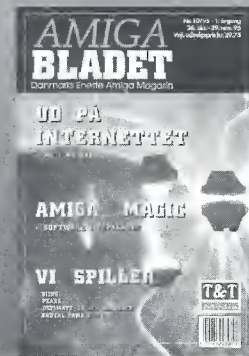
- 2,6mb seje programmer & utils!



Amiga-Bladet #9

Abonnent-Diskette:

- The Big Red Adventure, demoversion



Amiga-Bladet #10

Abonnent-Diskette:

- Utilities. 11 forskellige hjælpeprogrammer.

Få ét nummer af Amiga-Bladet, incl. abonnement diskette for kun:

35.-

Bemærk! Det er ikke længere muligt at bestille blade/disketter separat

Jeg ønsker at bestille følgende Amiga blade:

☐

Jeg har vedlagt en check på det samlede beløb

☐

Jeg ønsker at få mine varer sendt pr. efterkrav (+39.-)

☐

Jeg har indsat pengene på giro 393-0408

Skriv tydeligt med blokbogstaver!

Navn

Adresse

Postnr./by

Evt. tlf.nr.

T&T
Media

Sendes
ufrankeret
T&T Media
betaler portoen

Postboks 844
+++ 3093 +++
2400 København NV

ABONNENT- DISKETTEN

**Denne gang byder
vi på endnu et
udvalg af det nyeste
fra Aminet**

Af Christian Estrup

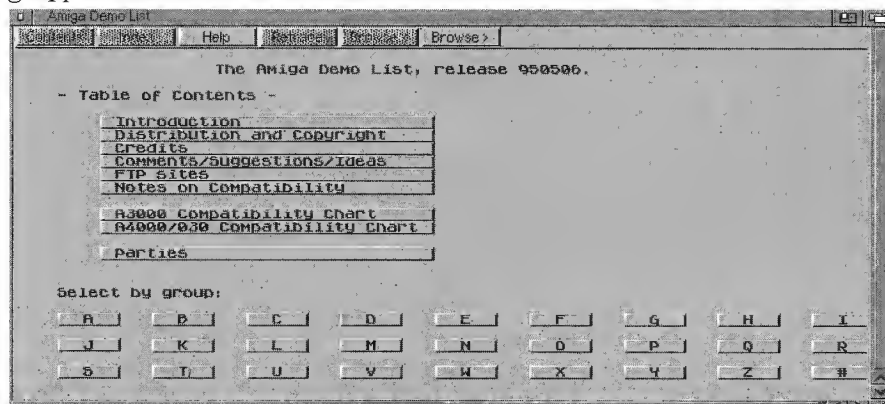
Faktisk sætter abonnent-disketten i denne måned endnu en gang rekord, idet der er blevet plads til intet mindre end 3,2 MB! Dette skyldes naturligvis ikke mindst, at en del af disketten optages af store tekstfiler, men mere herom senere.

AMIGADEMOLIST

Denne liste havde vi også med på disketten i nummer 8, og det viste sig at være så populært, at vi har valgt at medtage den nyeste version.

AmigaDemoList er en Amiga-Guide-baseret oversigt over en lang række demoer, demogrupper, demoparties m.v., og med masser af krydsreferencer, helt i Amiga-Guides ånd. Således kan man f.eks. springe direkte fra et demoparty til de vindende demoer, eller fra en demo til den gruppe, der har lavet demoen.

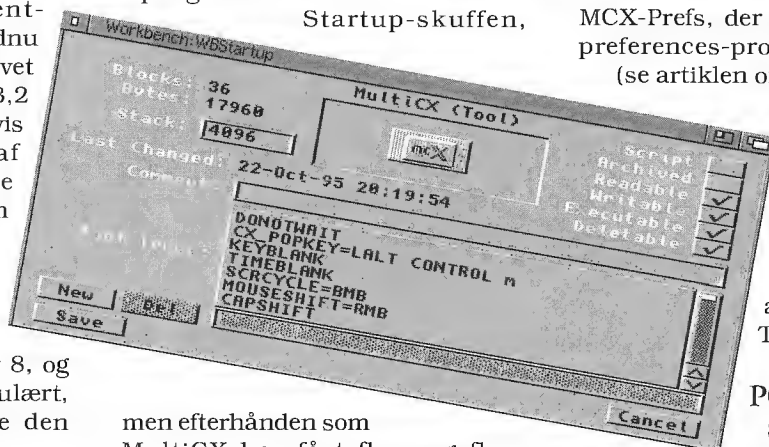
Listen indeholder ialt over 3.000 demoer o.l. samt over 800 demogrupper!



MULTICX

MultiCX er en såkaldt 'multifunktions-commodity' - et program, der indeholder utrolig mange funktioner på utrolig lidt plads. Vi kender alle til ophobningen af små Workbench-udvidelsesprogrammer i WB-

Startup-skuffen,

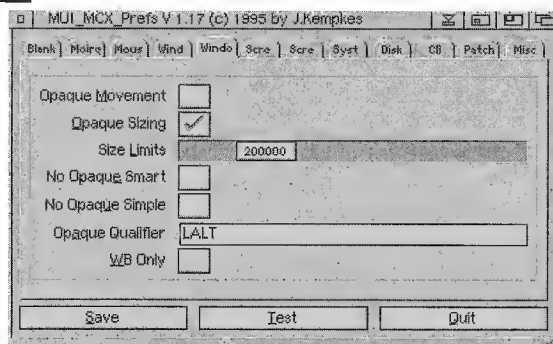


men efterhånden som MultiCX har fået flere og flere funktioner indbygget, kan det faktisk erstatte en del af disse småprogrammer. Blandt funktionerne kan nævnes screen-blanker, screencycling, opaque-move og -size af vinduer (vinduer flyttes og resized med hele deres indhold, frem for kun med en ramme) samt anti-klik til floppy-drev.

MUI-MCX-PREFS

Ikke nok med, at MultiCX har mange funktioner - man kan også selv indstille en lang række af dem. Desværre skal det gøres vha. ToolTypes i Workbenchens Info-program, hvilket mildt sagt ikke er særlig brugervenligt.

Dette problem løses af MUI-



MCX-Prefs, der er et MUI-baseret preferences-program til MultiCX (se artiklen om MUI på side 14 i dette nummer).

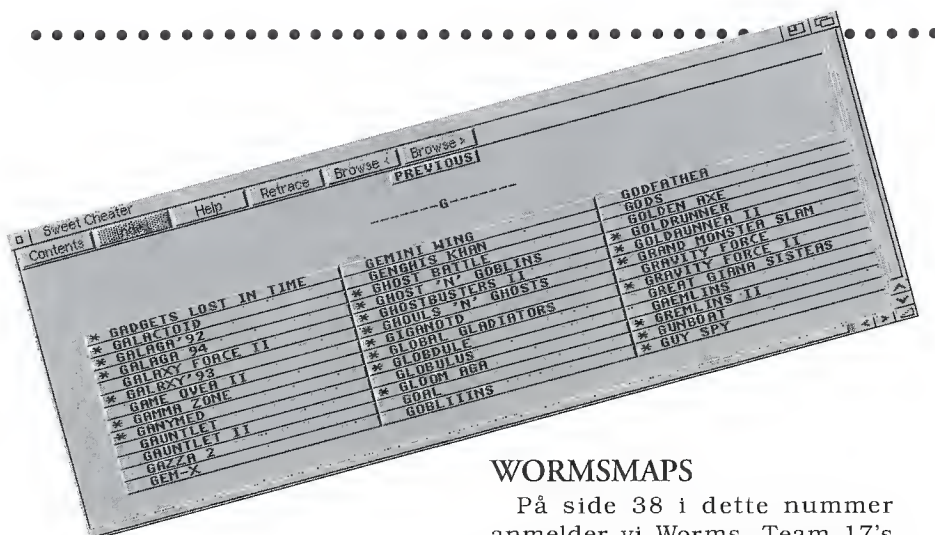
Samtlige MultiCX' indstillinger kan foretages fra MUI-MCX-Prefs, hvilket selvsagt er en del lettere end at bruge ToolTypes.

PC2AMIGA

Som navnet antyder, er der tale om et program, der kan forbinde en PC med en Amiga med et nullmodem mhp. filoverførsel. Dette findes der allerede flere programmer, der kan, men disse fungerer alle som en slags modem-programmer. Det særlige ved PC2Amiga er, at det giver mulighed for at 'se' PC'ens harddisk(e) fra samtlige Amiga-programmer, hvilket giver mange nye anvendelsesmuligheder.

PS-PRT-HANDLER

Dette krytiske navn dækker over et program, der gør det muligt at udskrive PostScript-filer på printere, der ellers ikke understøtter PostScript. Hermed bliver det f.eks. muligt at udskrive de mange dokumenter i PostScript-format, der findes på f.eks. Internet og flere BBS'er.



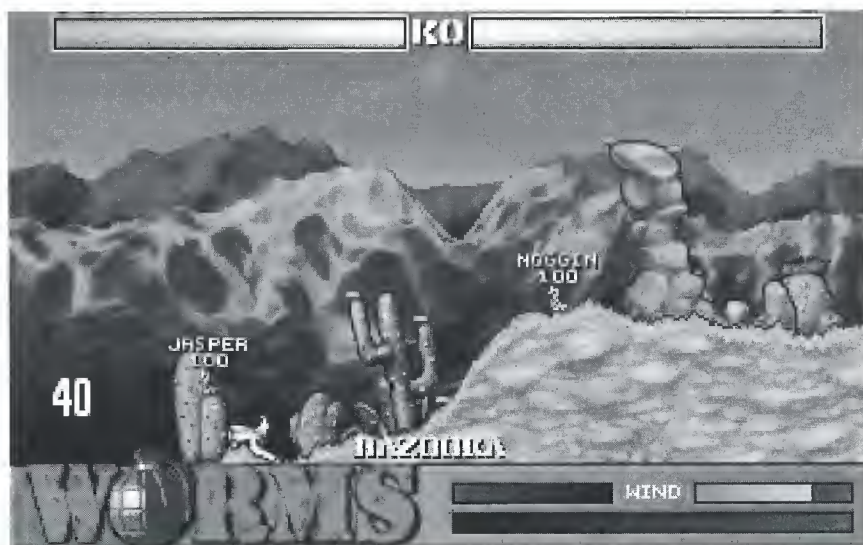
SWEETCHEATER

- er endnu et stort AmigaGuide-dokument. Denne gang drejer det sig om snyd til spil - nærmere bestemt hele 950 af slagsen, såvel de allernyeste som klassikerne. SweetCheater er således et klart 'must' for spillefreaks.

WORMSMAPS

På side 38 i dette nummer anmelder vi Worms, Team 17's nyeste udspil, og som det fremgår deraf, kan man lave sine egne baner til spillet. Dét er der allerede flere, der har gjort, og WormsMaps er en række eksempler herpå.

God fornøjelse med din abonnent-diskette!



Sådan gør du!

For at få plads til så meget som muligt, har vi pakket programmerne på abonnent-disketten. De skal derfor først installeres på din harddisk, hvilket gøres således: Start en Shell (CLI) og skriv:

`LZX x <Programnavn.LZX> <MålKatalog>`

Hvor *MålKatalog* er det katalog (directory) på harddisken, hvortil du vil installere programmet. For f.eks. at installere Worms-banerne til kataloget *Work:Games / Worms*, skriver du:

`LZX x WormsMaps.LZX Work:Games / Worms /`

Digital Video

Vi har alle produkter til digital video og audio bl.a. VLab Motion 2.5. Få tilsendt information eller kom og få en demonstration.

DraCo Ny Amiga Grafik og Digital Video computer med 68060, super high-speed 24 bit grafik, SCSI 3, CDx4, Tower kabinet, OS 3.1, Parallele bussystemer m.m. Kan udvides med DEC Alpha 450/900 MIPS CoProcessor. Spørg efter priser.

Vi har alle nye AMIGA computere

Tower Kabinet A1200/4000 2.995,-
Mulighed for op til 8 Zorro III/Video/PC slot.
PC kort til Amiga Tower. Spørg
486 og Pentium 75-150MHz mainboard. Deler tastatur, kabinet og skærm.
ShapeShifter MAC Emulator. 375,-
Benyt Apple MAC software på alle Amiga'er.
CyberVision 24bit Grafik kort 3.995,-
14" Farve MultiSync Monitor 1.895,-
15" Farve MultiSync Monitor 2.995,-
Flat-Square. 1280x1024 Nl. O.S.D. 80MHz. Picture rotation, digital kontrol, Auto-deguass.
TKR 28,8K Fax Modem 2.495,-
ISDN FastLink V.42bis 3.695,-
Ekstern ISDN modem til alle computere.
Oktagon SCSI 2 & RAM kort 1.495,-
Toccata Audio kort 2.995,-
PageStream DTP 3.x 1.995,-
A2000 CyberStorm 68060 6.950,-

CyberStorm 68060 8.995,-

Til A4000 og A3000. Med grundkort, CPU kort og 128MB RAM kort. 50-100MHz. Kan udvides med SCSI, Ethernet og Seriel kort.

Kommer snart: **WarpEngine 060** og **2-GO! RISC kort** (op til 2.000 MIPS).

AT og SCSI harddiske spørg efter dagspris
4.3 GB Quantum Fast SCSI II 8.850,-
270 MB SyQuest 3,5" Drev 3.695,-
270 MB Medie 545,-
TEAC 4GB SCSI Streamer 4.895,-
100 MB ZIP SCSI Drev og diske Spørg
NEC CD-ROM SCSI II 1.395,-

Artex 24bit Scanner 5.495,-

* A4 Flatbed scanner * SCSI I & II
* 600-2.400 dpi. * Amiga software
Med Amiga software og A.D.Pro. loader. Lynhurtig SCSI indscanning. Kan udvides med Dias modul og ark føder.

AMIGA 1200

Blizzard 1220 IV 4xSpeed+4MB RAM 2.080,-
Blizzard 1230 IV 50 Mhz +MMU 1.995,-
Blizzard 1260 68060-50/100Mhz 6.295,-
4-5x hurtigere end A4040. 64MB RAM plads.
A1200 CD-ROM Quadra Speed 1.950,-
2,5" & 3,5" harddiske op til 1,6 GB Ring

Brother 660 Laser 6.295,-

* 600 DPI med mikrofin toner * 2 MB
* 61 fonte * 6 sider/min. * Energy Star
Professionel laser printer til lavpris.

B-660 PostScript modul 1.495,-
Køb ingen laser uden PostScript!

Epson Stylus IIs farve printer 2.895,-
TI MicroWriter Laser 3.695,-
Nyt: Maxon Cinema 4D, TV Paint 3.0, Real 3D 3.0, ArtPad tegnebræt, ViewSonic 17", LightWave 4, AmiNet 9, Diavolo 3.0...

Få tilsendt info og priser

Vi har al professionel Amiga tilbehør samt video og audio udstyr (Hitachi, Pace m.v.)

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

Scanteam 86181600

Fredensgade 42. 8000 Århus
Åben 10.00-17.30. Fax 86181601

INDEKS '95

Hvornår var det nu, det var, artiklen var i Amiga-Bladet?
Søg, og du skal finde!

Features

Artikel	Nr.	Side
"35xA4000" - Interview med David Pleasance	6	10
Almathera	8	10
Ami-Com computerklub	11	32
Amiga goes PowerPC	11	12
Amiga Magic-bundle 1	9	14
Amiga Magic-bundle 2	10	10
Billeder med format - grafikformater	5	20
Business as Usual	8	14
Commodore - den skæve skæbne	1	14
Demo-scenen	6	22
Demo-scenen	8	18
Demo-scenen	9	20
Escom køber Commodore	6	8
Farvel fra Commodore Scandinavia	2	14
'Gratis' spil til alle	3	24
Lysmagiens lærling - Lighthouse	4	8
PlayStation - 90'ernes spillemaskine?	10	20
På vej mod fremtiden	7	8
The Party 1994 (foromtale)	1	10
Virus - Når Amigaen bliver syg	3	10

Reportager

Artikel	Nr.	Side
Amiga '95	11	10
CeBIT '95	4	16
ECTS Forår '95	5	16
ECTS Efterår '95	9	10
Somewhere in Holland '95	8	24
The Party 1994	2	10

Kurser

Artikel	Nr.	Side
3D - Geometriens Legeplads, del 1	3	14
3D - Geometriens Legeplads, del 2	4	12
3D - Geometriens Legeplads, del 3	5	10
3D - Geometriens Legeplads, del 4	6	13
3D - Geometriens Legeplads, del 5	7	20
3D - Geometriens Legeplads, del 6	8	20
Ud på Internettet, del 1	10	16

Hardwareanmeldelser

Artikel	Nr.	Side
The Amiga Guru Book	2	20
Blizzard 1230-III	3	8
Blizzard 1230-IV	10	19
CD+HD-Speed	6	16
CyberSCSI	11	18
CyberStorm 040/40	3	12
CyberStorm 060/50	9	17
CyberVision	7	14
M-Tec-acceleratorkort	7	12
Overdrive	1	12
Squirrel SCSI-controller	4	11

Softwareanmeldelser

Artikel	Nr.	Side
Ami-Dan Økonomistyring	6	18
AmiFileSafe	11	16
Deluxe Paint 5	7	12
Directory Opus 5	6	20
Final Data	5	14
Personal Paint 6.1	5	8
Photogenics	2	16
Studio 2.0	9	24
Video Creator	1	27

CD-ROM-Anmeldelser

Artikel	Nr.	Side
17-bit Phase 4	3	17
Amiga Animation	3	16
Amiga Raytracing	3	16
Aminet 6	7	24
Aminet 8	10	22
Aminet Set 1	3	17
Aminet Set 2	11	21
Animatic	10	23
CDPD ¾	3	17
DemoMania 1	7	24
EuroScene	3	16
Gigantic Games 2	10	23
GigaPD 3	10	23
Graphics Mega Bundle	11	21
Light-ROM 2	7	24
LSD & 17-bit Compendium Deluxe	3	17
Meeting Pearls	3	16
Meeting Pearls 2	7	24
Meeting Pearls 3	11	20
PowerGames	11	20
Super Autos 94/95	11	21



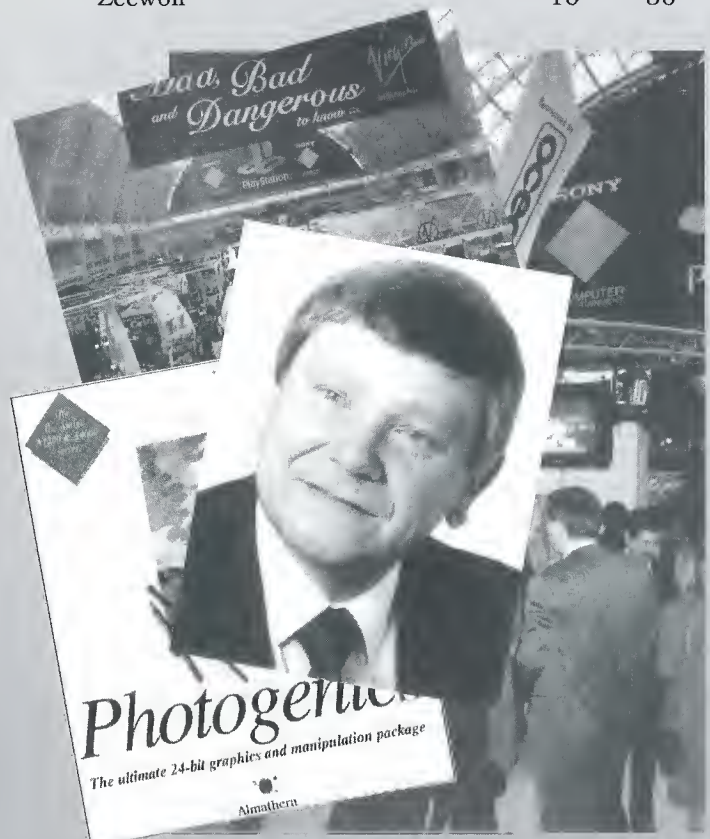


Spilanmeldelser

Artikel	Nr.	Side
Albert 2	5	19
Alien Breed 3D	11	23
Alien Breed Tower Assault	3	19
All New World of Lemmings	7	32
All Terrain Racer	4	22
Biing	10	26
Brutal Paws of Fury	10	37
The Clue	1	20
Colonization	8	30
Crystal Dragon	2	26
Dawn Patrol	4	21
Death Mask	4	23
Dreamweb	3	20
Fears	10	24
Fields of Battle	9	26
FIFA International Soccer	3	18
Gloom	8	33
High Seas Trader	7	26
Hollywood Pictures	11	28
Inherit the Earth	7	30
Jungle Strike	1	24
Kingpin	5	23
The Lion King	2	22
Lollypop	6	30
Lords of the Realm	2	24
Mortal Kombat II	2	23
PGA European Tour	1	23
Pinball Illusions	6	28
Roadkill	3	22
Sensible Golf	9	32
Sensible World of Soccer	2	21
Shadow Fighter	3	21
Sim City 2000	1	18
Skeleton Krew	4	20
Super Skidmarks 2	6	26
Super Stardust	1	21
Super Street Fighter 2	9	30
Tactical Manager Italia	1	22
Tower of Souls	8	28
Turbo Trax	9	34
Ultimate Soccer Manager	10	30
Virtual Karting	11	37

Snydehjørnet

Artikel	Nr.	Side
Aladdin	6	35
Alien Breed Tower Assault	5	27
All Terrain Racer	9	37
Banshee	8	34
Benefactor	6	35
Brutal Paws of Fury	11	34
Bubble & Squeak	7	29
Colonization	11	35
Cool Spot	11	35
Death Mask	5	27
Disposable Hero	8	34
Fears (demo)	5	27
FIFA International Soccer	6	35
Flink	11	35
Frontier - Elite II	10	36
Gloom	11	34
James Pond 3	7	29
Jungle Strike	9	37
Lollypop	8	34
McDonaldLand	11	35
Mortal Kombat II	6	35
Premier Manager 3	7	29
Premier Manager 3	8	34
Premier Manager 3	9	37
Roadkill	10	36
The Settlers	9	37
Shadow Fighter	6	35
Sim City 2000	10	36
Skeleton Krew	5	27
Super Stardust	11	35
Theme Park	7	29
Theme Park	9	37
Walker	7	29
X-It	7	29
Zeewolf	10	36

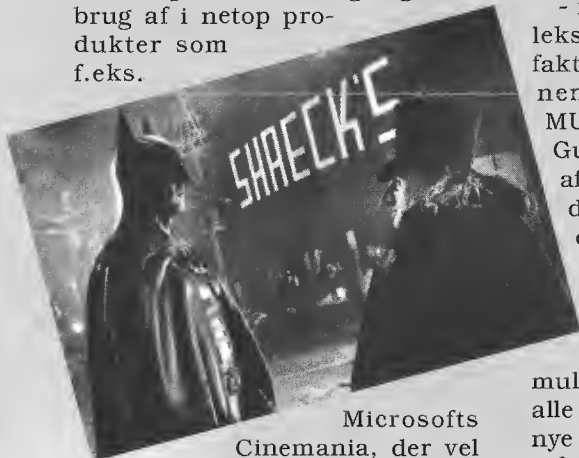


AMIGAEN GÅR TIL FILMEN

Af filmleksika har PC- og Mac-ejerne bl.a. det meget flotte Cinemania, men også Amigaen kan være med

Af Christian Estrup

I disse multimedia-tider synes netop et filmleksikon at være en oplagt udgivelse, idet man har gode muligheder for virkelig at udnytte flere forskellige medier: Tekst, grafik, animationer, video, tale, lydeffekter og musik. Disse medier gøres der da også god brug af i netop produkter som f.eks.

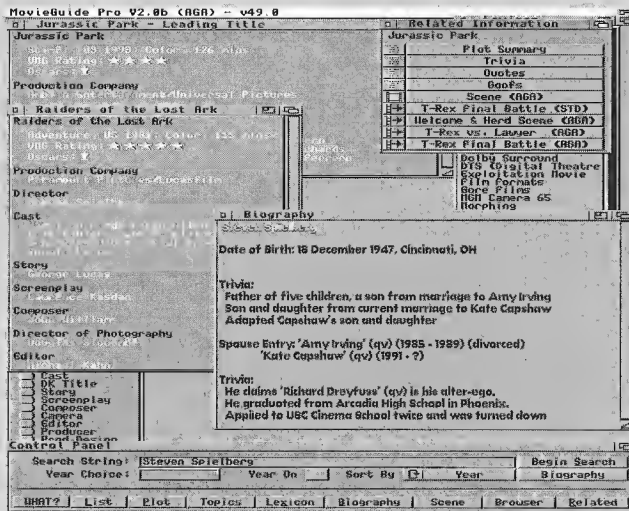


Microsofts Cinemania, der vel nok er det mest populære multimedia-filmleksikon på markedet til PC'ere.

Desværre findes Cinemania ikke til Amigaen, hvilket naturligvis hænger sammen med det begræn-

Alt i alt er MovieMUI et utrolig omfattende og absolut ikke spor 'poppet' filmleksikon

sede marked. Dette marked formindskes yderligere, når man tager i betragtning, at alle de gode sager fylder så meget, at der ingen vej er uden om CD-ROM. Selv om CD-ROM til Amigaen har oplevet en kraftig vækst i det seneste års tid, kan det tilsyneladende stadig ikke betale sig at udgive et 'rigtigt', CD-ROM-baseret filmleksikon.



FAT MOD

- for der findes faktisk et filmleksikon til Amigaen - faktisk hele to, nemlig MovieMUI og MovieGuidePro. Ingen af dem indeholder animationer eller video, og MovieMUI er endda begrænset til tekst. Til gengæld er der mulighed for at finde alle de oplysninger om nye og gamle film, man måtte ønske, og begge leksika indeholder gode søgefaciliteter inden for en række kategorier. Desuden indeholder både MovieMUI og MovieGuidePro en række ekstra oplysninger, f.eks. de såkaldte 'goofs' - kendte fejl i filmene, f.eks. den klassiske, at man kan se et moderne armbandsur på armen af en skuespiller i en film, der foregår for flere hundrede år siden.



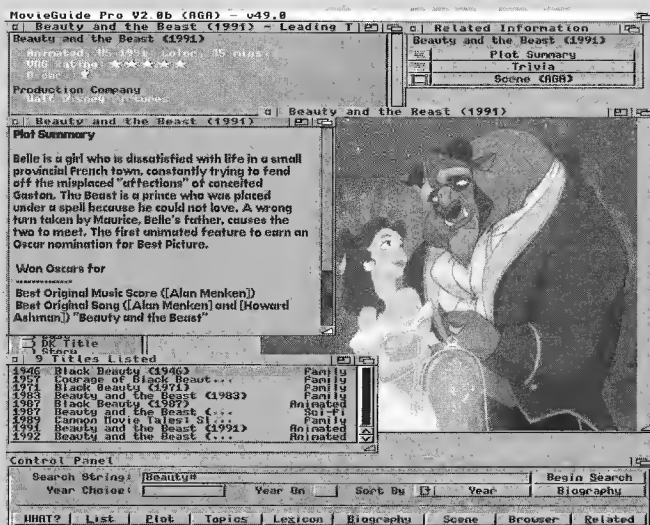
MOVIEMUI

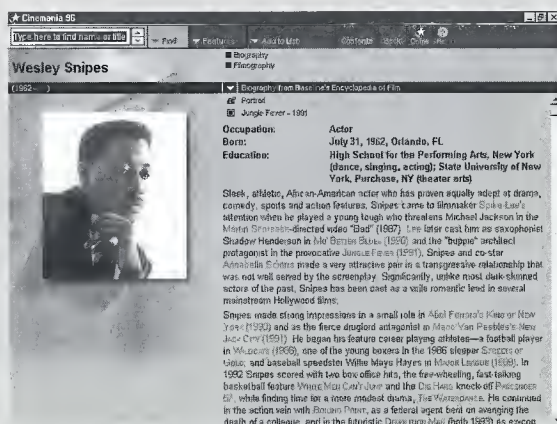
MovieMUI, også kendt som Internet MovieDatabase, er som navnet antyder lavet vha. MUI (se artiklen om MUI på side 14 i dette nummer). Er man vant til at bruge MUI-programmer, føler man sig således hurtigt 'hjemme' i MovieMUI.

Indholdet er som nævnt begrænset til tekst, men den er der til gengæld ganske meget af. MovieMUI er opbygget som en slags hyper tekst-dokument, hvor man f.eks. først finder en film, læser oplysningerne om den, klikker på en af skuespillerne, læser omlysninger om ham, og derfra klikker sig videre til en anden film, han har været med i.

MovieMUI fylder ganske meget, omkring 46 MB, så det er en god idé at anskaffe sig den nyeste Meeting Pearls-CD (nummer 3), hvor bl.a. MovieMUI er at finde. Vil man hele tiden have det nyeste med, er der dog ingen vej uden om regelmæssige opkald til Aminet, hvor der næsten hver uge kommer opdaterings-filer til MovieMUI's filmdatabase.

Alt i alt er MovieMUI et utrolig





Sådan tager Microsofts Cinemania sig ud på PC - ganske flot, men Amigaen kan også være med.

omfattende og absolut ikke spor 'poppet' filmleksikon, der bliver opdateret med imponerende hastighed.



MOVIEGUIDEPRO

MovieGuidePro version 2 er det andet bud på et filmleksikon til Amigaen, og her er der grund til at kippe med Dannebrog - MovieGuidePro er nemlig lavet af de to danskere Simon Ravn og Svend-

Erik Poulsen. Med oplysninger om over 26.000 film og serier - heraf mange danske - samt biografier over en lang række skuespillere, lader MovieGuidePro ikke noget tilbage at ønske.

Herudover indeholder programmet et par ekstra detaljer, f.eks. forfatterens egne anbefalinger af de bedste film, samt 'Today', der fortæller, hvilke skuespillere der har fødselsdag på en bestemt dato. Ligesom MovieMUI understøtter MovieGuidePro desuden hypertext-spring mellem f.eks. film og skuespillere.

Desværre har MovieGuide-

Pro også sine negative sider. For det første bliver skærmen hurtigt rodet med de mange vinduer, man kan have åbne på én gang - selvfølgelig er det meget rart med denne frihed, men personligt ville jeg alligevel nok foretrække lidt mere 'orden'.

For det andet indeholder programmet et par kedelige fejl, som f.eks. kan give forkerte skuespiller-lister til film. Således fik jeg på et tidspunkt en længere liste over udelukkende amerikanske skue-

spillere, der angiveligt medvirker i Matador! Flere af disse fejl skulle dog allerede være rettet, når dette læses, så de skal ikke tages så tungt.

I modsætning til MovieMUI indeholder MovieGuidePro også billeder af skuespillere og fra film, og der er endda blevet plads til særlige

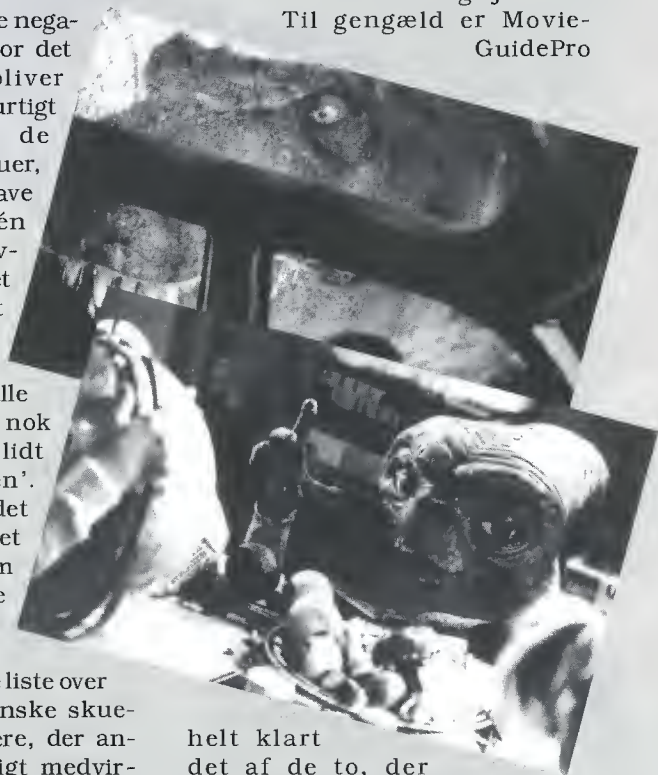
I modsætning til MovieMUI indeholder MovieGuidePro også billeder af skuespillere og fra film

slideshows fra filmene Jurassic Park, Terminator 2 og Nærkontakt af Tredje Grad.

Præcis som MovieMUI fylder også MovieGuidePro en del - helt nøjagtig 17 disketter, der naturligvis skal installeres på harddisken. Kan man undvære alle billederne, kan man dog nøjes med de første 6, der installeret fylder omkring 12 MB.

I forhold til MovieMUI bliver MovieGuidePro ikke opdateret nær så tit - faktisk temmelig sjældent.

Til gengæld er MovieGuidePro

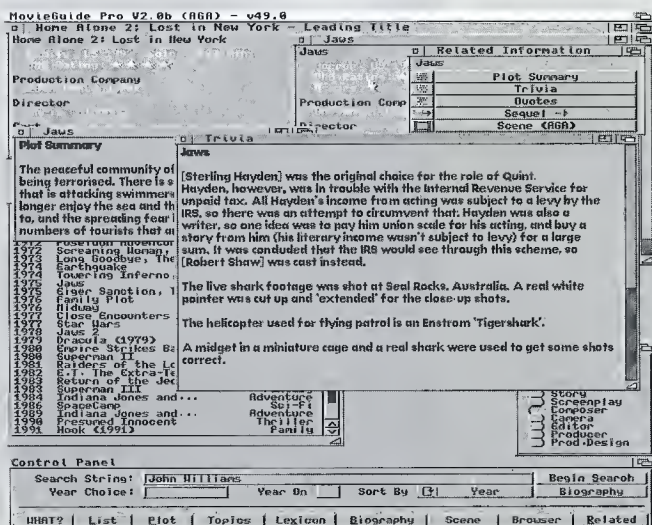


helt klart det af de to, der minder mest om Cinemania, og på CD-ROM ville det være guld værd for Amigaen.

KILDER:

MovieMUI findes på Amiga-net, i biz/dbase, samt på Meeting Pearls-CD'erne.

MovieGuidePro findes på diverse BBS'er, f.eks. på tlf. 3672 5013.



CD MED 'GO' I

Mens vi venter på Amiga Technologies' CD-ROM-løsning, har vi set på det længe ventede alternativ CD-GO!

Af Christian Estrup

Vi havde naturligvis håbet, at Amiga Technologies' CD-ROM-løsning som lovet ville være klar til test i dette nummer, men dette var desværre ikke tilfældet. Vi har derfor måttet lade os nøje med CD-GO!, men dét er nu heller ikke så skidt endda!

IND I AMIGAEN

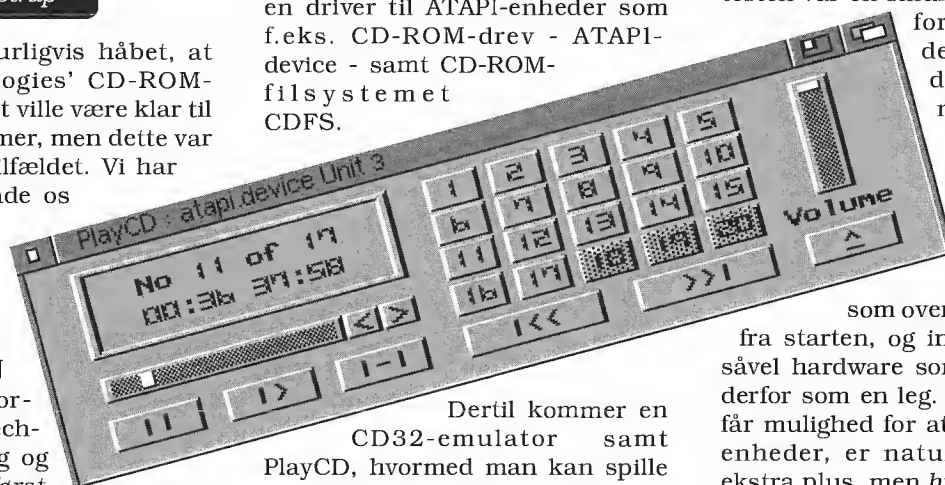
Den største forskel på Amiga Technologies' løsning og CD-GO! er, at førstnævnte benytter PCMCIA-porten, mens CD-GO! skal tilsluttes Amigaens interne controller. Dette er naturligvis ikke helt så Plug'n'Play-agtigt som en PCMCIA-løsning, da man jo således skal åbne Amigaen. Dertil kommer, at A1200-ejere hermed kan vinke farvel til garantien.

CD-GO! består af et quad-spin-CD-ROM-drev (Mitsumi, 600 KB/s), en såkaldt 'multi-drive-adapter' samt softwarepakken IDE-fix. I A1200-versionen leveres CD-ROM-drevet naturligvis i eksternt kabinet. Multidrive-adapteren sættes mellem Amigaens interne controller og IDE-enhederne, og gør det muligt at tilslutte op til 4 enheder

(harddiske, CD-ROM-drev m.v.) ialt. Der kan tilsluttes såvel 2,5"-som 3,5"-harddiske, så uanset hvad man måtte have i forvejen, kan det altså benyttes.

GENIAL SOFTWARE

Softwarepakken IDE-fix består af en driver til ATAPI-enheder som f.eks. CD-ROM-drev - ATAPI-device - samt CD-ROM-filsystemet CDFS.



Dertil kommer en CD32-emulator samt PlayCD, hvormed man kan spille musik-CD'ere. Det lyder af meget, men det hele er samlet på én disk, og installeres naturligvis vha. et standard Installer-script. Netop installationen er helt igennem fremragende og gennemtænkt - man tages virkelig ved hånden og føres igennem, og slipper for at tage stilling til mere end højst nødvendigt, så stor ros til producenten herfor.

Efter installationen er CD-ROM-drevet klar til brug, og så kan man f.eks. kaste sig over én af de 3 CD'ere der følger med: SuperAutos, PowerGames og Meeting Pearls 3. SuperAutos virker lidt som 'fyld', PowerGames er OK og Meeting Pearls 3 et 'must' - altså en blandet landhandel.

harddisk eller diskette til spil, der ikke kan startes fra Workbench. Emulatoren fungerede udmærket med de CD32-spil, vi prøvede, men giver i øvrigt gode muligheder for at slå RAM m.v. fra for at emulere en CD32 fuldstændigt, hvis det skulle vise sig nødvendigt.

Den medfølgende musik-CD-afspiller PlayCD er ligeledes OK - den er set bedre, men også en del værre!

KONKLUSION

Jeg må indrømme, at jeg inden testen var en smule skeptisk over for CD-GO! pga. det 'selvbyggeri', der ligger i løsningen. Min skepsis blev dog gjort til skamme, for det hele er bygget så meget sammen som overhovedet muligt fra starten, og installationen af såvel hardware som software går derfor som en leg. At man i tilgift får mulighed for at tilslutte ialt 4 enheder, er naturligvis kun et ekstra plus, men husk nu at sikre dig, at du har strøm nok! Alt i alt kan jeg kun give CD-GO! mine varmeste anbefalinger.

CD-GO

Funktion:

CD-ROM- og 4-drive-løsning

Min. system:

Amiga 1200/4000

Udlån:

M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444

Pris:

Kr. 2395,- (A1200),
kr. 2195,- (A4000)

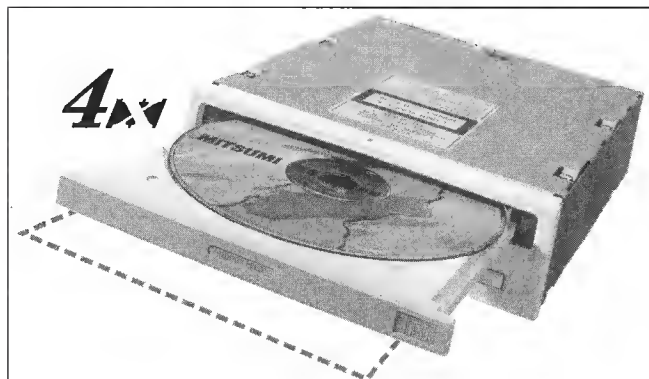
Fordele:

God, gennemtænkt løsning
Mulighed for 4 enheder ialt
Genial software-installation
Stabilt

Ulemper:

Lidt for larmende CD-ROM-drev
A1200'ere's garanti brydes

Vurdering: 10



HVAD MED SPILLENE?

Som nævnt medfølger der en CD32-emulator til brug med de mange spil til denne maskine. Emulatoren giver mulighed for, at man kan lave en speciel CD32-boot enten fra

CD-HJØRNET

Udover månedens Aminet har vi denne gang set på musik og demoer

Af Christian Estrup

EUROSCENE 2

Engelske Almathera har længe været med helt fremme på Amiga-området, i den seneste tid primært med det utrolig populære Photogenics. Også på CD-ROM-mar-



kedet slår englænderne deres folder, og Euroscene 2 er deres nyeste udspil.

Euroscene 2 er naturligvis efterfølgeren til den meget populære Euroscene - en opsamling af demoer, musikmoduler, billeder og meget andet fra demoscenen. Udover masser af demoer, diskmagasiner, musikdiske og slide-shows samt et hav af billeder og

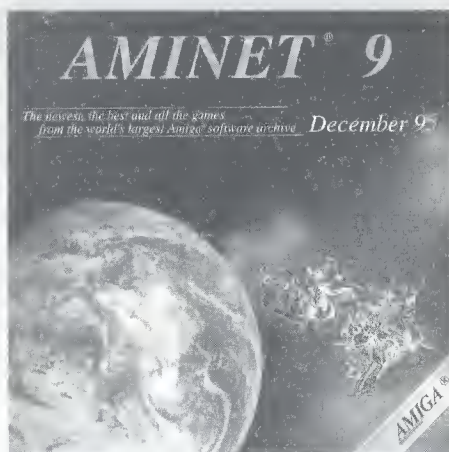
musikmoduler indeholder 2'eren desuden de komplette vindere fra en række demo-parties.

Euroscene 2 er på alle måder up-to-date, og med et samlet indhold på over 600 MB er CD'en et must for demofreaks.

Udlån: Almathera

AMINET 9

De altid populære Aminet-CD'ere er nu nået til nummer 9, og den indeholder som altid alt det nyeste og bedste fra verdens største samling af PD og shareware til Amigaen. Denne gang har man



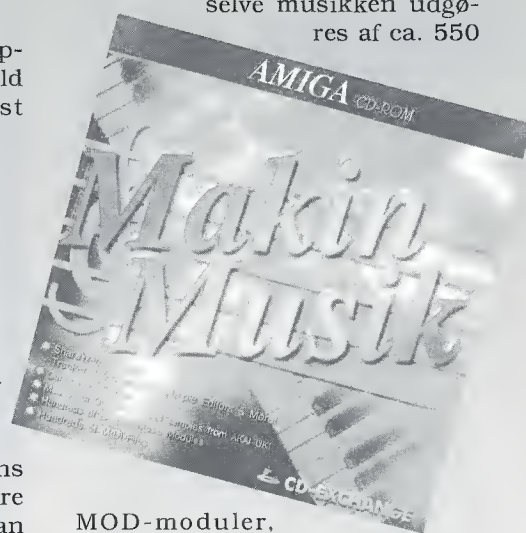
lagt særlig vægt på spil, idet lidt over halvdelen af CD'en optages af intet mindre end 900 spil, spildemoer o.l. Uanset om man er til spil eller ej - Aminet 9 er et must for enhver, der vil følge med på Amiga-scenen.

**Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444
Pris: Kr. 149,-**

MAKIN MUSIK

Nej, det er ikke en (eller rettere to) stavfejl, men derimod navnet på en ny CD-ROM fra CD-Exchange, tilegnet musikere. CD'en indeholder en lang række musikstykker og programmer til komposition og afspilning heraf.

Programmerne omfatter bl.a. MIDI-sequencere og trækere, og selve musikken udgøres af ca. 550



MOD-moduler, 100 MED-moduler og 270 MIDI-moduler. Herudover indeholder CD'en også en lang række AKAI-samples af forskellige instrumenter, trommer og special effects - f.eks. hundegøen!

Til 299 kroner er Makin Musik lidt dyrere end mange 'traditionelle' Amiga-CD-ROM'er, men det skyldes udelukkende, at indholdet er afgrænset til musik. Andre special-CD-ROM'er med f.eks. raytracing får man jo også lov at betale lidt ekstra for, men så kan man til gengæld regne med at kunne bruge en større del af indholdet end på traditionelle PD-opsamlinger.

Producenten betegner selv Makin Musik som 'den bedste opsamling af musikprogrammer og -data, der nogensinde er udkommet til Amigaen'. Dét er måske at tage mun- den for fuld, specielt da en del af indholdet på CD'en er ret gammelt.

På den anden side er der jo ikke kommet så mange musik-dedikerede CD'ere til Amigaen, og som musiker skal man nok finde meget interessant på Makin Musik.

**Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444
Pris: Kr. 299,-**



IKKE DOOM, MEN...

Gennem det seneste års tid er der udkommet flere DOOM-kloner til Amigaen - vi tager et overblik

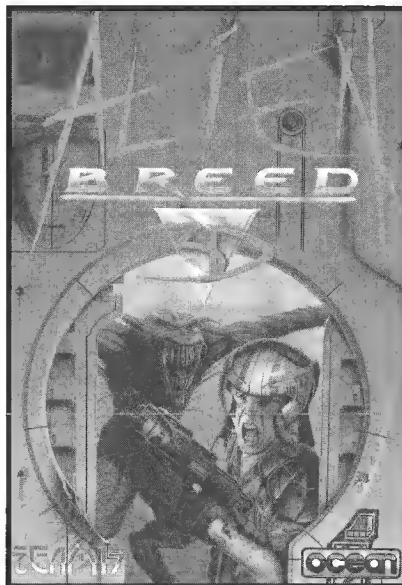
Af Morten Julin

Betegnelsen 'DOOM-kloner' dækker her over den specielle type '3D-labyrintspil', der fik sit gennembrud på PC'en med id Software's Wolfenstein og efterfølgeren DOOM. Spillenes store succes skyldes naturligvis ikke mindst den imponerende 3D-grafik, der er blevet mulig med den rivende udvikling inden for processorkraft i de seneste par år på PC'en. Amigaen har ikke gennemgået samme hastige udvikling, og markedet har derfor indstillet sig på at udvikle programmer, herunder spil, til nogle få standardmaskiner, f.eks. A500 og A1200. I det seneste års tid er A1200'ere med 1220- eller 1230-kort dog blevet så populære og udbredte, at det efterhånden er blevet muligt - og ikke mindst rentabelt - at lave helt hæderlige DOOM-kloner til Amigaen, idet man nu kan stille lidt større krav til spillernes hardware.

Et forhold, der har haft mindst lige så stor betydning for DOOM m.v.'s succes, er, at denne type spil er geniale at spille over netværk. Dette har udviklerne af Amiga-DOOM-kloner naturligvis også fattet, og samtlige disse understøtter da også én eller anden form for multiplayer-spil.

ALIEN BREED 3D

I november kom så endelig Team 17's længe ventede Alien Breed 3D, og det var bestemt ventetiden værd. Grafikken er helt i top, med masser af flotte 'special effects' som f.eks.



vandspejlinger, mens opløsningen godt kunne være bedre - specielt i fuldskræms-versionen. 3D-effekten er derimod virkelig god, stemningen er perfekt uhyggelig, og gameplayet er ganske enkelt fremragende. Når man dertil lægger perfekte lydeffekter, bliver det

hurtigt klart, at Alien Breed 3D allerede er en klassiker på Amigaen.

Desværre lider spillet en del under manglen på en kortfunktion, som det er mig en gåde, at Team 17 ikke har indbygget. Den skulle dog være på vej til den kommende Alien Breed 3D Special Edition, som du kan læse om andetsteds på disse sider, men selv uden kortfunktion er Alien Breed 3D nok det bedste bud på det fedeste Amigaspil i 1995.

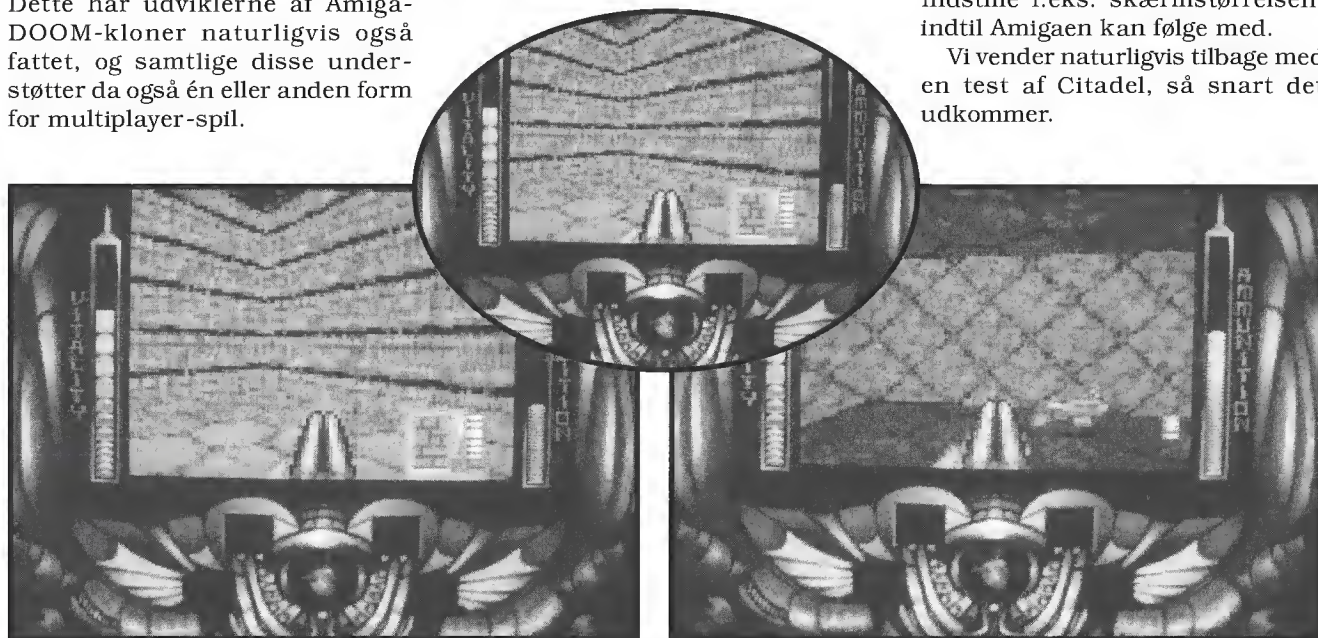
Udvikler: Team 17
Multiplayer: Null-modem
Anmeldt i nr.: 11
Overall-karakter: 96%

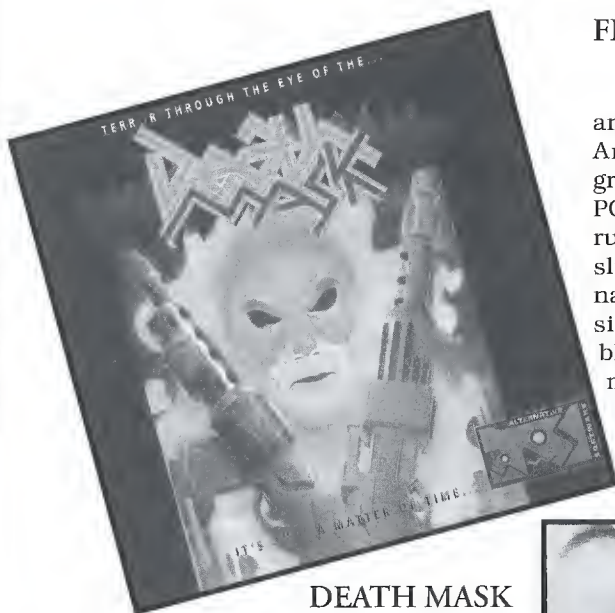
CITADEL

I Kort & Godt i nummer 10 kunne vi fortælle om Black Legends Citadel, der som den hidtil eneste DOOM-klon også kører på Amiga 500. Citadel skulle være klar til udgivelse om kort tid, men desværre lykkedes det os ikke at få spillet hjem til denne artikel.

Den demoversion, vi har set, lover dog godt. Grafikken er mere end nydelig for en A500, og hvis man synes, det hakker lidt for meget - og det gør det! -, kan man indstille f.eks. skærmstørrelsen, indtil Amigaen kan følge med.

Vi vender naturligvis tilbage med en test af Citadel, så snart det udkommer.

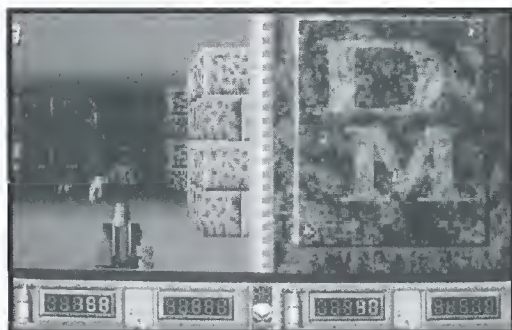
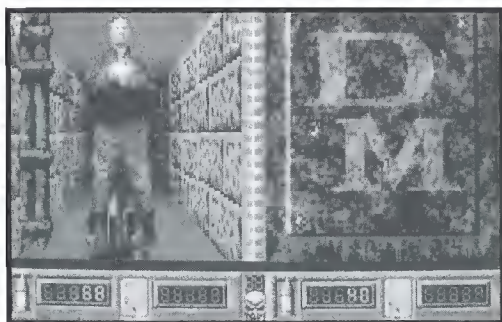




DEATH MASK

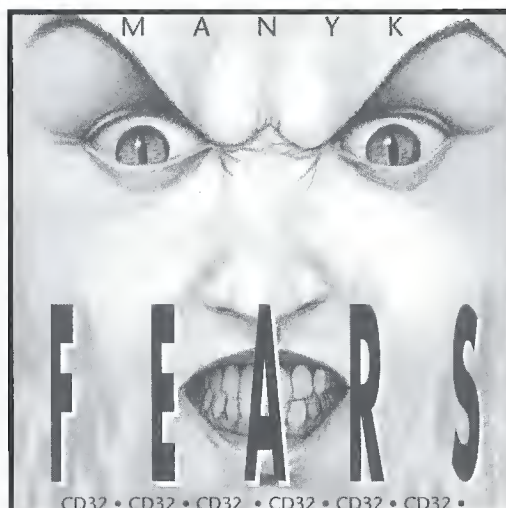
Death Mask var den første kommercielle DOOM-klon til Amigaen, hvilket desværre - specielt i dag - skinner tydeligt igennem. Grafikken hakker en del og er temmelig ringe, og 3D-effekten er næsten til grin, hvilket uundgåeligt sætter præg på gameplayet. Lyden i CD32-versionen er til gengæld genial, men alt i alt fremstår Death Mask alt for meget som det, det er: Den første DOOM-klon til Amigaen!

Udvikler: Alternative Software
Multiplayer: Split-screen
Anmeldt i nr.: 4
Overall-karakter: 79%



FEARS

Bomb Softwares Fears, som vi anmeldte i nummer 10, er nok den Amiga-DOOM-klon, der i sin grafiske stil minder allermost om PC-forbilledet. Spillet bygger på en rutine fra Bombs demo 'Motion' fra slutningen af 1994, omend der naturligvis er kommet en del til siden. Blandt andet er rutinen blevet en del hurtigere, omend man stadig skal op omkring en 28 Mhz 68020 med Fast-RAM, før det begynder at være rigtig sjovt. Så er det til gengæld også



sjovt, ikke mindst fordi 3D-effekten er helt i top.

Den indbyggede level-editor er et yderligere plus, og alt i alt er Fears en af de allerbedste DOOM-kloner til Amigaen - omend den ikke er i helt samme klasse som Alien Breed 3D.

Udvikler: Bomb Software
Multiplayer: N u l l -
modem
Anmeldt i nr.: 10
Overall-karakter: 90%

GLOOM

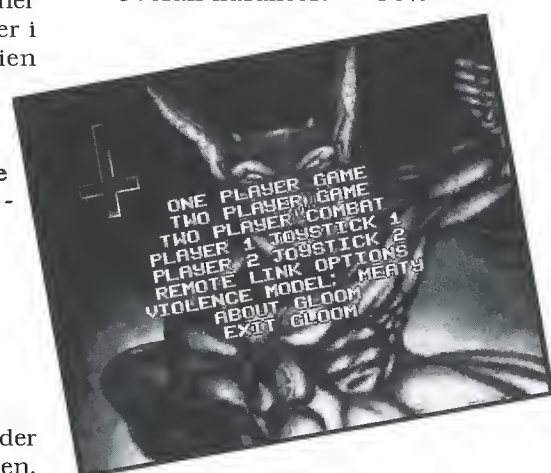
Med Black Magics Gloom, der udkom kort efter sommerferien, kom DOOM-kloner til Amigaen for første gang op på et rigtig acceptabelt niveau. Grafikken er ganske vist temmelig 'klodset', men til gengæld kører det rimelig flydende, og der er godt gang i gameplayet. Gloom er samtidig uden tvivl det mest voldelige af de



omtalte spil - fjendernes kropsdele flyver således til alle sider, når de bliver ramt, og delene bliver desuden liggende. Med de mange fjender går der derfor ikke lang tid, før en bane er mere eller mindre fyldt op med ligdele. Usmageligt? Døm selv.

Ved sin udgivelse opnåede Gloom en overall-karakter på 90% i Amiga-Bladet, hvor det i dag nok ville ligge en 6-8 procent længere nede, konkurrenterne taget i betragtning. Alt i alt er Gloom dog et glimrende spil, hvis man er til digital vold og blod.

Udvikler: Black Magic Software
Multiplayer: Split-screen,
null-modem, modem
Anmeldt i nr.: 8
Overall-karakter: 90%



De omtalte spil er venligst udlånt af:

Betafon, tlf. 3314 1233
M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444

IKKE DOOM, MEN...

- FREMTIDEN

Af Morten Julin

I nummer 11 kunne vi fortælle om hele to kommende DOOM-kloner, nemlig Team 17's Alien Breed 3D Special Edition og Fields of Visions Breathless. Specielt sidstnævnte har der været stillet store forventninger til, oven på den helt fantastiske spilbare demoversion, der gennem længere tid har cirkuleret på Aminet og diverse BBS'er. Selv Alien Breed 3D i en nok så 'Special' Edition skulle således få særdeles hård konkurrence.

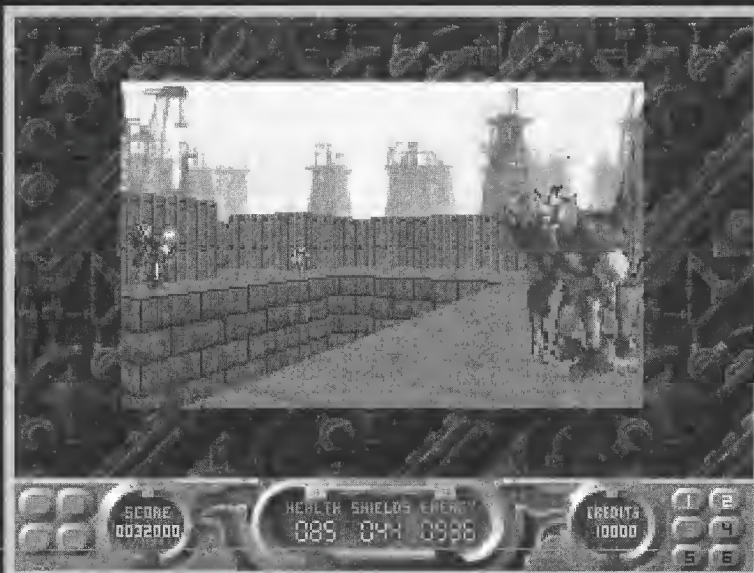


DELUXE-DOOM

Nu melder endnu en konkurrent til titlen som den fedeste DOOM-klon til Amigaen sig, nemlig Black Magics Gloom Deluxe. Kodeordene er - som for de to ovennævnte spil - højere opløsning (op til en pixelstørrelse på 1x1), flere detaljer, bedre udnyttelse af fast-RAM og acceleratorer, samt sidst men ikke mindst mulighed for multitasking ved at spillet kører på en systemskærm.

CYBERDOOM

Jeg må ærligt indrømme, at jeg synes, demoversionen af Gloom Deluxe hakker lige lovlig meget,



men til gengæld går dens grafik-kort-understøttelse direkte efter de facto-standarden Cyber-Graphics, og en fuldskræms 1x1 pixel DOOM-klon på en Amiga 4000/060 med Cyber-Vision-grafikkort skulle nok være noget at se frem til! Vi må så bare håbe, at spillet også kører nogenlunde på en A1200/030, der er godt på vej til at udvikle sig til minimums-standard for såvel spil som seriøse programmer.

HØJE KRAV

Nu skal der nok være nogen, der er utilfredse med, at kravene til spillene i den grad forøges, men det er nu engang en kendsgerning, at jo kraftigere maskiner og jo mere RAM, spilfirmaerne kan regne med, Amiga-ejerne har, jo større chance er der for, at vi med tiden også vil komme til at se alle de store, flotte spil til

Amigaen. Og husk så på, at vi jo slet ikke har samme tilstande som på PC-markedet, hvor indtil flere spil allerede kræver en 90 MHz Pentium. Dét ville faktisk svare til, at Amigaspil krævede 40 MHz 68040, og dertil er der trods alt et langt stykke.

HVORNÅR?

Alle tre spil skulle komme på gaden omkring jul - altså i 1995! - men ved redaktionens deadline midt i december var ingen af spillene kommet på gaden endnu.

Der lægges således op til et sandt boom af nye Amigaspil i januar - f.eks. også med XTreme Racing, som vi previewer på side 34 i dette nummer.



GAMEPOWER

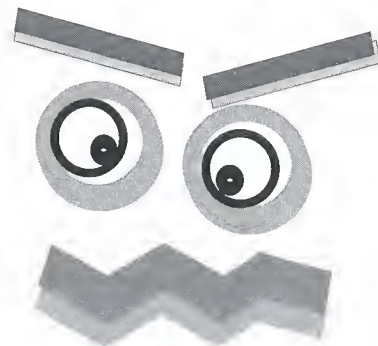
64 sider, spækket med de sejeste tips, tricks, levelkoder og hvad man ellers kan forestille sig af snyderi'er - Eller skal vi hellere sige hjælpemidler? Denne bog omhandler udelukkende Amiga spil, og er på dansk - Ikke noget engelsk PC sjov hér.

GAMEPOWER er lavet af folkene som står bag Amiga-Bladet!

Først til mølle - Først igennem spillet!

99.-

BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE AMIGASPIL!
GAMEPOWER

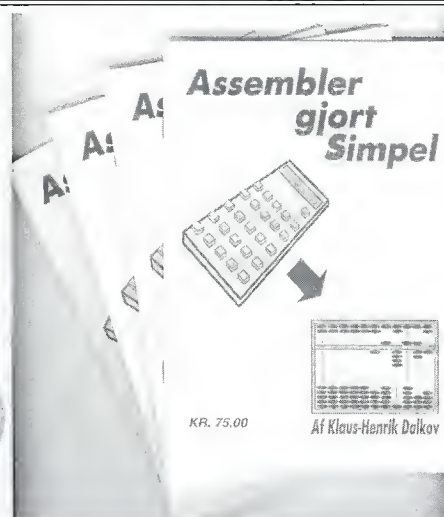


NR. 1 1995 1. ÅRGANG

Assembler gjort Simpel

Har du et brændende ønske om at komme igang med at programmere din Amiga? Man kan programmere i mange forskellige 'sprog' på en Amiga - Pascal, C, basic, Fortran m.fl. Men intet sprog er så hurtigt som assembler. Assembler programmering er et meget direkte sprog, så man kan programmere hardware'en direkte, hvilket giver uanede muligheder, hvis man f.eks. laver spil, demo'er eller andet som kræver meget af computeren. Denne bog giver dig en god og nem indsigt i assemblerens forunderlige verden.

75.-



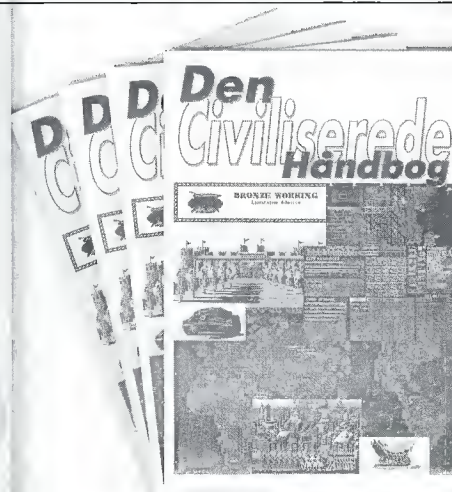
Den Civiliserede Håndbog

I spillet civilisation gælder det om, præcis som i virkelighedens verden, at grundlægge byer og basere sin styring efter vækst og rigdom. DIN civilisation tager sin begyndelse i en forhistorisk omvandrende stamme, der netop har nået det punkt i udviklingen, hvor grundlægning af byer kan betale sig. Dit første skridt er derfor at få grundlagt en by og derfra ekspandere.

Når din civilisation vokser, vil dine byer spredes over en betragtelig del af dette kontinent, eller måske over flere kontinenter. - *En civilisation er begyndt!*

Et godt supplement til spillets manual.

60.-



JA TAK, Jeg bestiller hermed følgende hæfte(r):

- ☐ Assembler gjort Simpel ☐ Gamepower
☐ Den Civiliserede Håndbog

Min bestilling skal sendes til: (Blokbogstaver)

Navn:

Adresse:

Postnr/by:

Telefonnummer:

Alle priser er
incl. 25% moms.
Der tages højde
for eventuelle
trykfejl samt
udsolgte varer.



Sendes
ufrankeret

T&T Media
betaler porto

Postboks 844
+++3093+++
2400 København NV

Hvem husker ikke de gode, gamle dage, da det legendariske Dungeon Master oplyste alle rollespils-fanatikernes begejstrede ansigter og gjorde dem til slaver af deres maskiner? Vi kigger på den noget uventede efterfølger

Af Martin Halberg

Dungeon Master var i sig selv noget ganske nyt, da det for snart 8 år siden så dagens lys og hurtigt blev populært. Efter DM's succes gik det hurtigt med rollespil i samme genre. Den dengang meget populære serie Eye of the Beholder kom til at efterfølge DM med samme ånd, og opnåede i høj grad sin popularitet herpå.

Ret hurtigt blev markedet dog mættet af rollespil, og pludselig så

vi ikke mere af dén skuffe. FLT, der står bag DM2, har nu rodet ned i de støvede skuffer og fundet deres dengang stolte udgivelse frem med henblik på en kraftig afstøvning...

HORROR? JADAK!

Allerede fra starten gøres det klart, at DM2 er et spil, der virkelig spiller på alle tan-

DM2 er et spil, der virkelig spiller på alle tangenter hvad angår musik og underbyggende lydeffekter.

genter hvad angår musik og underbyggende lydeffekter. Stemningen er unik og skaber virkelig en god uhygge i og omkring spillet, hvilket gør, at det fænger med det samme. Det kan derfor klart anbefales, at computeren tilsluttes stereo-



anlægget, samt at volumeknappen får et ekstra nøk opad!

...FOR PRINS KNUD

Ligesom i DM starter spillet med, at du skal rundt og udvælge dit party på egen hånd. Denne gang skal du dog ikke så langt for at finde dine trofaste ledsagere - samtlige kandidater er nemlig opmagasineret i en form for frysebokse i væggene omkring dig. Du kan så nøjsommeligt vandre rundt og bestemme, hvem der skal frigøres fra boksene og dermed være med i din gruppe.

Som i ethvert rollespil har du mulighed for at vælge mellem

Brugerfladen er ganske traditionel, uden nogen form for nyskabelse.

forskellige persontyper: Fighter, Priest, Wizard, Ninja eller personer med flere af de samme kundskaber kan vælges. Det kan godt betale sig at spekulere lidt i at få de stærkeste, rigeste og bedst udrustede personer med i din gruppe fra starten, da det unægteligt vil forøge dine chancer sidenhen i spillet. Men bare rolig - du vil komme forbi flere butikker, hvor du får mulighed for at købe og sælge udstyr af enhver slags - selvsagt mod en klækkelig betaling!

ÉN PÅ FLADEN

Brugerfladen er ganske traditionel, uden nogen form for nyskabelse. At den er praktisk og funktionel, kan man dog ikke tage fra den, og dét er måske også grunden til, at spillet ikke er fornyet på dette punkt.

For de mere uindviiede består



Dungeon Master II

man nemlig af!

Det lyder måske besværligt, men det er netop det, at du har meget at se til i en kampsituation, der gør det hele spændende og mere action-præget. At du så let kan blive forvirret, og af og til frustreret, over, at du ikke lige nåede at hakke den gnom i nødden med din Fighters magiske Fury Sword udført i elegant chop-teknik - dét er kun et ekstra plus! I det hele taget er DM2 fyldt med så meget action, som det nu er muligt i et spil af denne type.

brugerfladen af 4 bokse, der hver repræsenterer en af dine 4 personer. Venstre og højre hånd er illustrativt repræsenteret ved en åben håndflade, i hvilken du kan placere våben, skjolde, potions osv. Ved et let klik med højre museknap på samme boks åbnes et vindue, der giver dig indsigt i deres personlige udrustning - det være sig deres beklædning fra top til tå, samt hvad de nu måtte gå rundt og bære på af mere eller mindre nyttigt habengut i deres bælte eller rygsæk.

ACTION

Til højre på skærmen foregår alt det sjove - kampene! Dine 4 mænd/kvinder ses oppefra, placeret i den rækkefølge, du selv har valgt. Over hver person er igen placeret ikoner for de våben,

Verdenen er tilpas alsidig, og monstrene er intelligente.

du har valgt at give ham/hende.

I kampens hede er det så 'bare' at være hurtig på museknapperne for at vælge rigtigt våben, teknik og evt. vinkel på dine angreb. Samtidig skal du så sørge for at manøvrere rundt for ikke at stå på det samme sted hele tiden - det dør



MAGI I LUFTEN

Kombinationer af alverdens kryptiske tegn udgør systemet i kunsten at frembringe magi - af den godartede, såvel som af den ondartede slags. Hver af dine 4 personer har en vis portion 'Mana' til rådighed, og denne mængde er afgørende for, hvor kraftige spells de kan håndtere. Jo højere level, din person er, jo flere Mana-points har han til sin rådighed.

Magi spiller i det hele taget en væsentlig rolle i DM2, eller for den sags skyld i alle rollespil. Systemet er både 'realistisk' og yderst funktionelt.

INTET NYT?

Lad mig gøre det klart med det

Spillet er relativt svært og komplekst, sammenlignet med forgængeren

samme (så langt henne i anmeldelsen? -red.): Der er vitterlig intet nyt under solen mht. udformningen af brugerfladen eller grafikken. Alligevel formår DM2 med sin flotte stemning og gode gameplay at holde én fast til spillet - i hvert fald indtil man sidder fast!. Spillet er nemlig relativt svært og komplekst, sammenlignet med forgængeren. Dette gør dog ikke DM2 dårligere, men giver blot mange flere spilletimer.

Verdenen er tilpas alsidig, og monstrene er intelligente. De findes desuden i enhver grum afskygning, og de skal nok gøre deres til, at du får nok at gøre med at holde din gruppe i live længe nok!

Dungeon Master II

Formater:	A1200 - 3MB RAM
Disketter:	6
Harddisk:	Ja, 6 Mb
Udvikler:	FTL
Udgiver:	Interplay
Udlån:	Betafon, tlf. 33141233
Pris:	Kr. 349,-
Grafik:	72%
Lyd:	90%
Gameplay:	82%

Overall: 80%

FLIGHT OF THE AMAZON Queen

**For første gang i lang tid
er der kommet et rigtigt
eventyr til Amigaen**

Af Christian Estrup

Efter den lange ventetid efter PC-versionens udgivelse for adskillige måneder siden, kunne man efterhånden have sine tvivl om, hvorvidt spillet overhovedet ville udkomme til Amigaen, men som vi kunne fortælle i nummer 11, er *Flight of the Amazon Queen* nu endelig på gaden.

RIO, MIT RIO

Spillet tager sit udgangspunkt i 1949 på et hotel i Rio. Freelance-piloten Joe King - dig - har fået til opgave af flyve den

Flight of the Amazon Queen er et helt traditionelt peg-og-klik-eventyrspil i stil med klassikere som Monkey Island og Simon the Sorcerer.

berømte filmstjerne Faye Russel ud til et sted i Amazon-junglen, hvor hendes nyeste film 'Jungle Passion' skal optages. Uheldigvis er Joe's konkurrent Anderson meget interesseret i at overtage denne opgave, så han låser Joe inde på et hotelvæ-

GOING DOWN

Skæbnen vil dog, at flyet under et uvejr styrter ned i junglen, og



relse og tager afsted til lufthavnen for at flyve den skønne Faye afsted - i Joe's fly!

Joe får dog hurtigt reddet sig ud af suppedasen, og efter et mindre håndgemæng med Anderson i lufthavnen kan Joe, Faye og Joes trofaste assistent Sparky tage afsted.

her stifter Joe bl.a. bekendtskab med en gal videnskabsmand, der har opfundet en 'Dino Ray' - en stråle, der kan forvandle mennesker til fortidsuhyrer. Som 'forsøgsdyr' benytter han de lokale Amazon-kvinder, og ved hjælp af de fremkomne uhyrer er det så galningens plan at overtage intet mindre end verdensherredømmet. Dette undgår vor Joe naturligvis ikke at blive kraftigt indblandet i, og snart sidder han i problemer til halsen.



Spillet får ikke et ben til jorden i forhold til Monkey Island-spillene og Simon the Sorcerer.

GUI-HVA'-FOR-NOGET

Flight of the Amazon Queen er et helt traditionelt peg-og-klik-eventyrspil i stil med klassikere som *Monkey Island* og *Simon the Sorcerer*. Brugerinterfacet er således helt kendt, men spillet inde-



holder også en såkaldt 'Always'-funktion (ja, jeg tænkte det ikke!), hvorved man kan ændre et objekts standard-funktion. Mange objekter har således 'Look At' som standardfunktion, hvor 'Use' er mere oplagt. En smart funktion, som jeg dog ikke kan lade være med at synes, at spillet nok selv skulle kunne finde ud af - dét klarer LucasArts' og Adventure Softs spil trods alt på fremragende vis.

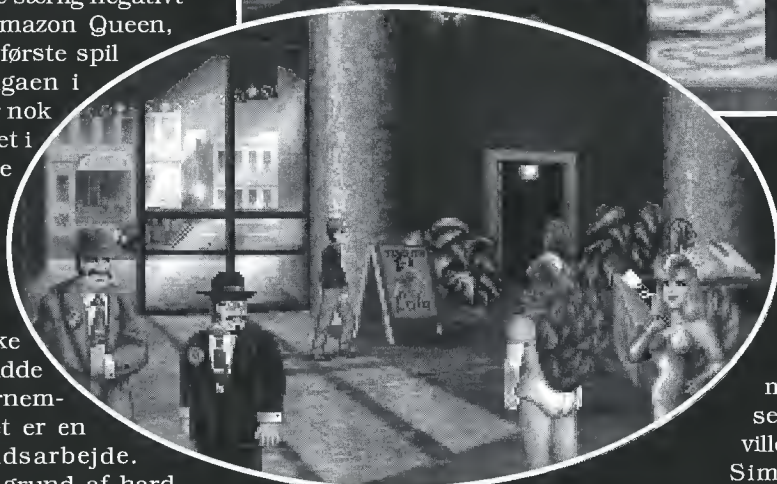
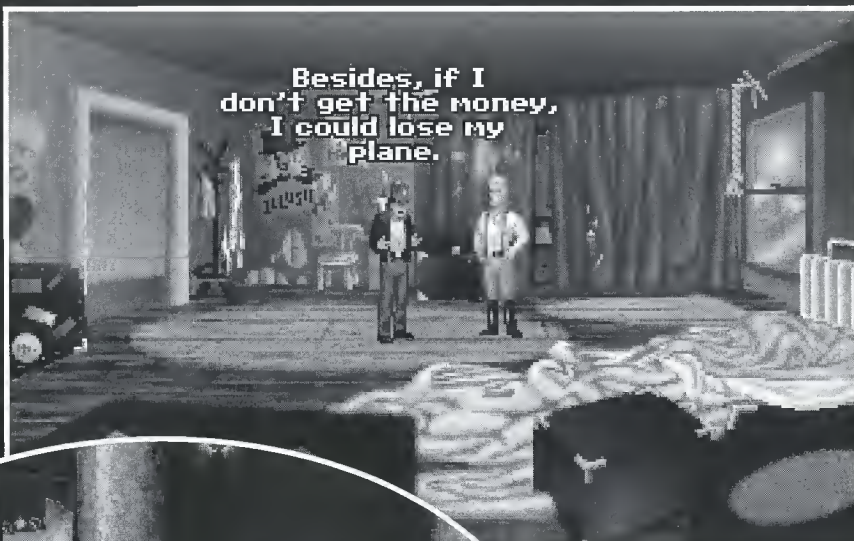
TILBAGE TIL RØDDERNE

Det er svært at se særlig negativt på Flight of the Amazon Queen, når det nu er det første spil af sin art til Amigaen i lang tid, og dette er nok årsagen til, at spillet i visse udenlandske blade er blevet modtaget med en langt større begejstring end her i Amiga-Bladet.

Jeg kan dog ikke lade være med at sidde tilbage med en fornemmelse af, at spillet er en gang venstrehåndsarbejde. Ikke så meget på grund af harddisk-installationen, som man selv skal klare ved 'manuelt' at kopiere indholdet af samtlige 11 disketter over på harddisken. Heller ikke så meget på grund af den totalt kiksede opfordring til A1200-ejere om ikke at bruge hi-res-musepointere i Workbench, da spillets musepointer ellers vil se underlig ud. Dette stinker naturligvis langt væk af manglende kendskab til Amigaen, men det ville allsammen være så inderligt ligegyldigt, hvis bare spillet var i top. Når man nu endelig udgiver et eventyrspil til Amigaen, skulle man forvente, at det må være fordi spillet ganske enkelt er så genialt, at det ikke kan undgå at sælge godt - 'selv' på Amigaen.

DISCOUNT

Hvad er det da, der er så galt? For det første får spillet ikke et ben til jorden i forhold til Monkey Island-spillene og Simon the Sorcerer, og selv om det er svære spil at hamle op med, er det nu



engang konkurrenterne. Specielt humoren er langt fra disse spilts niveau, og selv om spillet da indeholder flere morsomme elementer - f.eks. Faye Russels forfængelighed eller Sparkys evige plagen om et nyt eksemplar af den

**De mange svigtede
Amiga-ejende fans af
genren skal nok finde
nogle timers
underholdning og
udfordring i spillet.**

Commander Rocket-tegneserie, der gik tabt ved flystyrtet - kan hverken dialogens eller grafikens humor hamle op med klassikerne.

Netop grafikken er et andet ankepunkt. Bevares, når man nu absolut ville lave spillet til A500, er der selvfølgelig grænser for udfoldelsesmulighederne, men det burde alligevel kunne være bedre. Lyden er en smule bedre, og passer fint til de forskellige lokaliteter, men også dén kunne sagtens være bedre.

KONKLUSION

Flight of the Amazon Queen er et utrolig svært spil at tage stilling til. Jeg kan sagtens forestille mig indtil flere af de øvrige eventyrspil, der er udkommet til andre computere i den seneste tid, som jeg hellere ville se til Amigaen (hvem sagde Simon ??), og som jeg er overbevist om, ville sælge bedre. På den anden side er Flight of the Amazon Queen meget langt fra at være decideret dårligt, og de mange svigtede Amiga-ejende fans af genren skal nok finde nogle timers underholdning og udfordring i spillet.

Flight of the Amazon Queen

Formater: A500
Disketter: 3
Harddisk: Ja, 2,3 Mb

Udvikler: Binary Illusions
Udgiver: Warner
Udlån: M.R. Gruppen,
tlf. 33324444
Pris: Kr. 449,-

Grafik: 79%
Lyd: 81%
Gameplay: 84%

Overall: 83%

XTreme

Racing

I nummer 11 kunne vi fortælle om Black Magic's nye racerbilspil til Amiga 1200 og CD32 - nu har vi også haft lejlighed til at prøve det

Af Morten Julin

Det er egentlig en klassisk cyklus. Først lader man pressen se en række imponerende skærm-billeder, herefter får de lov at prøve en lille del af spillet, og til sidst får man så endelig lov at se spillet! Nå, men nok om det.

VIRTUAL KARTING?

XTreme Racing minder på mange måder om Virtual Karting, som blev vejet og fundet for dårligt i nummer 11. XTreme Racing er nemlig også et 3D-texturemappet racerbilspil, med alt hvad det medfører af 'klodset' grafik og mulighed for at skifte kameravinkler osv.

Her hører ligheden dog også op. For det første indeholder XTreme Racing 20 baner og 8 biler mod

VK's hhv. 3 og 2, og Black Magic overvejer endda at udgive en bane-editor sammen med nogle ekstra baner - såfremt tilstrækkelig mange køber XTreme Racing! Derudover kommer muligheden for at samle våben op og bruge dem mod de andre biler - fuldstændig som i RoadKill. Netop på våben-området synes Black Magic at være lidt inspireret af Worms - i hvert fald er et af våbene et mål.



AT STYRE

Mit helt store ankepunkt over for Virtual Karting i nummer 11 var styringen, pga. den manglede brug af fireknappen som accelerator. Det har Black Magic heldigvis fattet, så styringen i XTreme Racing er klart bedre end i Virtual Karting. Det siger til gengæld ikke så meget, og hvis det ikke var for netop Virtual Karting, ville jeg nok synes, styringen i XTreme Racing var utrolig ringe - specielt følingen med bilen er langt fra så god, som den kunne være. Vi er dog blevet gjort opmærksom på, at der er tale om en forholdsvis tidlig demoversion af spillet, så meget kan nås endnu.

GA I OPLOSNING

Med hensyn til grafikken kommer man ikke uden om, at den er temmelig klodsagtig. Det kan der dog rades bod på.



UDE SNART?

Og dog! Ifølge de første meldinger skulle XTreme Racing være ude på denne side af jul, men selv med en meget sen deadline i december lykkedes det os ikke at få det færdige spil hjem til test. Man skal derfor næppe forvente at se XTreme Racing hos forhandlerne for engang i januar.

Brevkassen

Kære Amiga-Bladet

Udmærket blad, I har fået banket sammen. Jeg synes, det er en suveræn idé med et Internet-kursus.

I lang tid har jeg gået og været irriteret over, at jeg ikke kendte til hele Kickstartens funktioner. Jeg prøvede at 'Resource' nogle programmer for at se hvordan de gjorde, men det var rent ud sagt umuligt. Jeg vejede min pung og sagde: „Nu må det være!“, og så luntede jeg ned til Betafon for at købe Amiga ROM Kernel Reference Manual: Includes and Autodocs. Men desværre kunne den kun fås til kickstart 2.04. Spørgsmålet er nu: Hvor kan jeg finde informationer om de nye ting i Kickstart 3.0 (eksempelvis locale.library)? Commodore skriver om et eller andet blad med updates, men det findes nok ikke mere.

Hvor kan jeg finde information om forskellige formatters opbygning (IFF, CG fonts, osv.)? Hvis man bruger f.eks. CG fonts i sit eget program, er der så nogle, der skal betales licens til?

Kan det betale sig at begynde at udvide sin A1200 med acceleratorkort, eller er det klogere at vente, til Escom begynder at udvikle nye Amigaer?

Andreas Broch, København K

Hej Andreas,

Du er langt fra den eneste, der har savnet dokumentation til de nye funktioner i Kickstart 3.0 (jeg kan dog ikke nære mig for at påpege, at locale.library faktisk har været med siden Workbench 2.1). Det nemmeste er at søge på et af de mange BBS'er rundt omkring - der kan du nemlig finde includes og autodocs til samtlige funktioner i Kickstarten, helt frem til Kickstart 3.1. Oprindeligt skulle man ganske vist købe disse hos Commodore, men de har efterhånden cirkuleret på elektronisk form så længe, at jeg tvivler på, Amiga Technologies vil gribe ind - det giver jo også flere mulighed for at udvikle til Amigaen!

IFF-formatet blev op-rindeligt beskrevet i 'Devices'-manualen (underligt, men sandt!), men med de seneste ændringer (f.eks. AGA-support) er de efterhånden forældede. Prøv at lede på Internet eller BBS'er, og hvis du gerne vil have dokumentationen på papir, findes der faktisk en række bøger om emnet, så prøv at henvende dig i en universitetsboghandel eller DTU's boghandel. Herudover vil jeg henvise dig til artiklen 'Billeder med format' om grafikfilformater, som vi bragte i nr. 5.

Problemer med ophavsret får du så vidt jeg ved kun med GIF-formatet, og de er endda temmelig lette at omgå (se igen ovennævnte artikel). Noget helt andet er, at visse formatters specifikationer ikke er offentligt tilgængelige, hvorfor man skal betale ophavsretsindehaveren for dem.

Med hensyn til, om det kan betale sig at udvide sin A1200 frem for at vente på de nye modeller, er det svært at sige om, så længe de nye modelleres specifikationer - for slet ikke at tale om priser - ikke ligger fast.

Hej, hej

Jeg er en glad Amiga-ejer, der dog mere eller mindre har ligget i dvale i de sidste par år, indtil jeg for nylig trådte ind i en DSB-kiosk og fik en ren åbenbaring, i form af Amiga-Bladet. Dejligt!

Jeg har længe tænkt på at investere i en A1200, og det bliver nok også løsningen, men så så jeg jo lige Apollo 520-kortet i Amiga-Bladet nummer 11, og en masse spørgsmål hobede sig op:

1. Hvordan udskifter jeg min Kickstart til f.eks. Kickstart 2.04?

2. Jeg har foruden de obligatoriske 512 KB i 'maven' 2 MB Alfa-RAM. Hvordan vil



disse samt en harddisk kunne (for)enes med Apollo 520?

3. Hvad kan jeg gøre, hvis jeg kommer til at savne en PCMCIA-port til f.eks. CD-ROM-drev?

4. Jeg har somme tider brug for mere Chip-RAM. Kan det lade sig gøre?

5. Kan det lade sig gøre at installere AGA-chipsæt i min A500?

6. Et det tåbeligt at stille alle de spørgsmål, når man lige så godt kunne anskaffe en A1200 med det samme?

7. Hvorfor er de nye A1200'ere kun udstyret med 170 MB harddisk? Så vidt jeg har hørt, kan det med lidt god vilje og til en rimelig pris lade sig gøre at installere en 3,5"-harddisk på omkring 500 MB.

8. Jeg har set et accelerator/RAM-kort til A1200 på 28 MHz til 699 kr. uden RAM. Kan det virkelig passe?

Bo Kiersgaard, København S

Hej Bo,

Det er da rart at høre, at vi har vækket dig af dvale! Nu til dine spørgsmål:

1. Det er ganske enkelt: Du køber et Kickstart 2.04-sæt med Kickstart-chip, Workbench-disketter og manualer. Så åbner du A500'eren, fjerner den gamle Kickstart og sætter den nye i, og herefter er det blot at installere Workbench 2.0/2.1 på din harddisk.

2. Der skulle ikke være problemer, da Apollo 520 har gennemført port.

3. Hvis din harddisk-controller er af SCSI-typen, skulle det med lidt snilde kunne lade sig gøre at installere et SCSI-CD-ROM-drev på den - ellers har du et problem!

4. Ja, sagtens. Her findes flere løsninger, spørg din forhandler.

5. Nej, desværre ikke.

6. Nej da, for en helt ny A1200 med ekstra RAM (som er nødvendigt, uanset hvad Amiga Technologies hævder) og harddisk er da en ganske stor investering.

7. Min ærlige mening? Fordi Amiga Technologies har gentaget en af Commodores fejl ved kun at lave plads (og strøm) til en 2,5"-harddisk. Det er dog ikke noget problem at skabe plads til 3,5"-harddisken, og medmindre du har 68030-kort, burde strømforsyningen også sagtens kunne klare opgaven.

8. Ja - jeg går ud fra, at det er Apollo 1220-kortet, du har set. men som du selv nævner, er prisen jo uden RAM. Når den - f.eks. 4 MB - kommer til, lander prisen omkring de 2.000 kroner.

Skriv til Amiga-Bladet:

Amiga-Bladet
Arnesvej 17
2700 Brønshøj

Fidonet: 2:235/314.72
Internet: ttmedia@inet.uni-c.dk

Hej Amiga-bladet!

Først vil jeg gerne fortælle en sød lille historie. Det hele startede sidste år, hvor jeg havde gået rundt i lang tid og følt mig røvdret af et vist dansk 'computerblad'. Men så skete det under rengøringen efter The Party, at jeg fandt et computerblad på gulvet. På forsiden stod der 'AmigaBladet, nr. 1'. Med rystende hænder åbnede jeg forsigtigt bladet og fandt, til min store glæde, at det var spækket med Amiga-nyheder. Lige siden har jeg været en trofast fan. Faktisk så trofast, at jeg en overgang både havde abonnement og købte bladet i en kiosk, da jeg ikke kunne vente med at få det læst (lang vej fra min skole til mit hjem). Men i den tid, der er gået siden da, har jeg alligevel ikke fået skrevet ind til jer, så nu skulle det være. Men nu til spørgsmålene:

1. Hvis jeg køber et 68060-kort til min A1200, kan jeg så senere købe et tower og bruge begge?

2. Kan jeg bruge et Emplant-kort i et A1200-Tower?

3. Hvor godt virker Emplant-kortet - her tænker jeg på hastigheden for Mac og PC kontra Amiga-processoren?

4. Kan man bruge CyberVision-grafikkortet i et A1200-tower? Hvis ikke, kan man så bruge andre, og hvilke vil I foreslå?

5. Vil det kunne betale sig at købe en ny A4060T, i stedet for at opgradere sin A1200? Her tænker jeg også på længere sigt!

6. Kan I ikke eventuelt prøve at lave flere tests af forskellige kort, Emplant, grafikkort, netkort osv.?

Til slut en opfordring til læseren: Det er billigere med piratkopier, men hvis du kan lide spillet eller programmet, så tag lige og køb det originalt! Det er den eneste måde, hvorpå man kan vise softwarehusene, at Amigaen stadig lever!

Endnu en gang tak for Danmarks bedste computerblad.

Daniel Peder-
sen, Farsø

Hej Daniel,

Mange tak for din uforbeholdne ros, og din opfordring kan vi kun bifalde. Nu til dine spørgsmål:

1. Det skulle der ikke være problemer med, medmindre tower-kabinettet spærres for trapdoor-



porten - og det gør ingen, så vidt jeg ved.

2. Ja, hvis du samtidig får et Zorro-slot-board, da Emplant-kortet skal bruge et Zorro-slot.

3. Mac-delen virker fint, og er endda i visse tilfælde hurtigere end en 'rigtig' Mac med samme processor. PC-delen kender jeg ikke så meget til, men du skal nok ikke regne med de Pentium-agtige hastigheder, der på et tidspunkt blev påstået. Dette er helt umuligt, så længe kortet ikke indeholder en rigtig Pentium. Til gengæld skulle der være nogle PC-kort på vej, komplet med Pentium-processor og PCI-slots, så hold godt øje med bladet i den nærmeste fremtid.

4. Desværre ikke, da A1200'eren kun kan få Zorro-II-porte i et tower, mens CyberVision jo er et Zorro-III-kort. Igen skulle der dog være lys forude, i form af en Zorro-III-løsning til Amiga 1200, men hvis du kan nøjes med et Zorro-II-grafikkort, er både Picasso-II og Retina-2 udmærkede kort.

5. Ikke med de nuværende priser på A4060T!

6. Vi testede CyberVision-kortet i nummer 7, og

det er faktisk det eneste grafikkort, der er kommet i bladets levetid. Vi oplever en sti-gende interesse for netværk til Amigaen, og har da også en artikel herom i støbeskeen.

Kære Amiga-Bladet

Her er jeg så igen. Jeg har nogle spørgsmål til jer, men først vil jeg gerne lige sige, hvor godt Amiga-Bladet er, for jeg synes, at det er det bedste, bedste, bedste (forkortet af red.!) blad, der nogensinde er lavet. Nu kommer spørgsmålene:

1. Hvor godt går det med at få solgt Amiga 1200/4000 i hele verden, for jeg har jo læst i jeres superblad, at Epic Data og M. R. Gruppen har flyttet til større lokaler, fordi de har fået solgt en masse?

2. På Blizzard 1220-kortet kan man jo sætte 6 MB RAM mere, men hvad skal det være for nogle, og hvad koster de?

3. Kom Pinball Illusions først til Amiga eller PC?

4. Tror I, at Amigaen bliver et hit, som den var engang?

Bo Christensen, Hinnerup

Hej Bo,

Overdrivelse fremmer forståelsen, og vi har forstået din ros! Til spørgsmålene:

1. Nu skal produktionen lige rigtigt i gang, og det tager noget tid, før der er troværdige tal på efterspørgslen. Indtil videre tegner tingene dog forholdsvis godt. For øvrigt har såvel Epic Data som M. R. Gruppen primært solgt tilbehør, så det er ikke på salget af de 'nye' Amigaer, fremgangen har ligget.

2. Man kan sætte 4 - ikke 6 - MB ekstra på Blizzard 1220-kortet, og det skal desværre være et specielt RAM-modul, som koster omkring 1500 kroner.

3. Det kom naturligvis først til Amiga.

4. Fremtiden er al-tid svær at spå om, men jeg må ærligt indrømme, at jeg kan have mine tvivl, med de talenter - eller mangel på samme - Amiga Technologies indtil nu har vist for at få en produktion til at køre stabilt, jf. de mange forsinkelser. På den anden side kan det jo næsten kun gå fremad, så vi holder fanen højt!



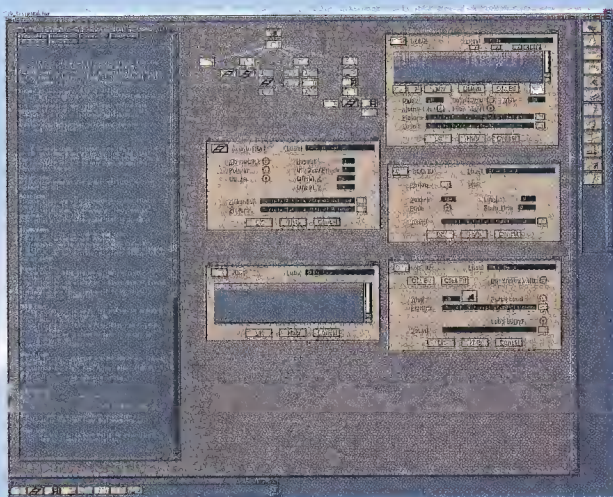
Næste nummer

EASYSPEACE

Markedet for store, hurtige og flytbare lagermedier er i stor vækst - vi har set på et af de bedste bud, nemlig SyQuests EZ135-drev.

IMAGINE 4.0

Version 4.0 af det populære raytracing-program er endelig kommet - læs den store anmeldelse.



IMAGEVISION



ImageVision er et nyt multimedie-forfatternværktøj, der lægger op til at give Scala kamp til stregen. Kan det stå distancen?

Alt dette, og meget mere, kan du læse om i næste nummer af Amiga-Bladet, der udkommer den 25. januar 1996

AMIGA[®] BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

WORMS

For anden måned i træk går vi totalt i coma over en Team 17-titel

Af Christian Estrup

I nummer 11 var det Alien Breed 3D, det 'gik ud over', og denne gang er det det længe ventede Worms, der endelig er udkommet. Spillet kan bedst beskrives som en fusion mellem figurerne og våbnene fra Lemmings og gameplayet fra Scorched Tanks - omend figurerne om muligt er endnu mindre end i Lemmings!

HOW BIG IS YOUR WORM?

Selve gameplayet er lige så enkelt, som det er genialt: Et antal spillere styrer hver sit hold med 4 orme på hver, og ormene skiftes så til at have 'tur'. Når man har 'tur', kan ormen bevæges frem og tilbage på banen til den rette position, og turen afsluttes så med, at ormen med ét af sine våben skyder efter én eller flere fjendtlige orme.

Et skud affyres ved, at man

Gameplayet er lige så enkelt, som det er genialt.

vælger retning og skudstyrke, fuldstændig som i Scorched Tanks, og det er faktisk ikke så let, når man skal tage hensyn til f.eks.

vindretning og -styrke. Hvis man er så heldig at ramme en orm, mister den en del af sin energi - evt. resten, hvorved den dør. Dette

Det er tydeligt, at Team 17's Amiga-entusiasme ikke har taget mere skade, end godt er!



sker med et lille 'Bye'- eller 'Oh No'-piy, efterfulgt af en eksplosion, hvorefter ormen erstattes af et lille kors! Den spiller, hvis orme overlever længst, har vundet.

BANER NOK?

Som om det ikke var nok at skulle tage hensyn til vinden, foregår spillet på 8 forskellige landskabstyper, f.eks. arktisk, skov og ørken, der naturligvis har hver sin tyngdekraft, glidning osv.. Netop baner skulle der for øvrigt ikke være nogen risiko for, at man løber tør for i den nærmeste fremtid. Inden for de 8 forskellige

landskabstyper kan spillet nemlig generere over 4 milliarder forskellige baner, og hvis det ikke er nok, kan man tegne sine egne i f.eks. Deluxe Paint.

Denne feature, samt for øvrigt flere andre, findes faktisk kun i Amiga-versionen af spillet, og det er således tyde-

ligt, at Team 17's Amiga-entusiasme ikke har taget mere skade, end godt er!

MASSER AF VÅBEN

Våbnene i Worms spænder mildt sagt over en meget bred kam, lige fra bazookaer over Uzi'er og dynamit til banan-bomber og selv-mords-får! Dertil kommer specialiteten Airstrike, der ganske enkelt nedkalder et veritabelt luft-bombardement over en fjendtlig orm - hvilket de fleste orme faktisk er overraskende hårdføre over for! Endelig har man en række værktøjer, der kan hjælpe ormene til at bevæge sig rundt, f.eks. bungy-reb, stiger og store bor.

Våbnene og værktøjerne er



naturligvis kun til rådighed

i begrænsede mængder, men heldigvis kaster en venlig sjæl med mellemrum nye forsyninger ned i landskabet, og så er det bare om at komme først!

Herudover kan man selv indstille, hvor mange eksemplarer af hvert våben, der skal være til rådighed ved spillets start (også uendeligt), og i det hele taget er indstillingsmulighederne for våben-antal, antal runder, rundernes længder osv. så rigelige, at man faktisk kan tilpasse spillet helt efter sit eget hovede.



GANG I LATTER-MUSKLERNE

Så meget om selve spillets indhold, men er det sjovt? Er Scorched Tanks sjovt? Er Lemmings sjovt? JA! JA! JA! Specielt hvis man er flere spillere, er Worms helt i top, og overgås måske kun af Alien Breed 3D fra... Team 17! Begge spil har et genialt gameplay, men hvor Alien Breed 3D derudover primært kører på flotte grafiske effekter, har Worms også en fuldstændig vanvittig humor, der ikke mindst afspejles i de ovenfor nævnte våben. Specielt er jeg vild med brugen af dynamitstænger. Ormen vader hen til 'modtageren', giver ham stangen i hånden og skynder sig væk, alt imens den griner sit lille, pibende grin - BANG! - dét skal ganske enkelt opleves!

EN FRYD FOR ØJNE OG ØRER

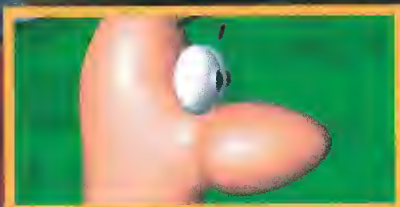
Rent grafisk minder Worms en del om Lemmings, uden at grafikken dog på nogen måde virker forældet. Er man den heldige ejer af en CD32 eller en Amiga med CD-ROM-drev, indledes spillet desuden med en række flotte 3D-renderede sekvenser med orme, der angriber og bliver angrebet - ikke helt ulig

Køb det NU, eller sælg din Amiga!



Eric Schwartz' klassiske (tegnede) Lemmings-animationer.

Selv om disse sekvenser ikke tilfører selve gameplayet noget, er det alligevel rart at se, at Amigaejerne for en gangs skyld ikke snydes.



CD-musikken i spillet er naturligvis komponeret af Team 17's in-house-geni Bjørn Lynne, og den er blandt det mest geniale, jeg nogensinde har hørt på Amigaen. Desværre er ingen af melodierne særlig lange, men specielt titelmelodien - en på én gang glad og melankolsk 'ormemarch' - er fuld-

stændig umulig at få ud af hovedet, når man først har hørt den nogle få gange.

Lydeffekterne består primært af en række eksplosioner og ikke mindst ormenes pibe-stemmer, og passer perfekt til spillet.

KONKLUSION

I brevkassen i nummer 11 bad en læser os anmelde Worms hurtigst muligt, da han godt kan lide Team 17. Jeg svarede, at det kan vi skam også, og efter at have spillet Worms vil jeg godt gå så vidt som til at sige, at jeg elsker Team 17! Der er en uhøjtidelighed og spilleglæde over Worms, som jeg ikke har set længe, og spillet fortjener at stå på enhver Amigaejers hylde. Køb det NU, eller sælg din Amiga!

WORMS

Formater: A500/A1200, CD32
Disketter: 2
Harddisk: Ja, 1,8 MB

Udvikler: Team 17
Udgiver: Team 17
Udlån: M. R. Gruppen,
tlf. 3332 4444
Pris: Kr. 399,-

Grafik: 88%
Lyd: 91%
Gameplay: 93%

Overall: 92%



